Tot.264

Gamehalo时长首次突破160分钟！超过100分钟的众编辑原创精彩内容！

游戏机实用技术

CONSOLE GAME



\- 特别企划 -

超任诞生20周年

SFC和我们的故事

2010年度最佳游戏中国玩家评选活动 TV GAME 大赏 玩家评选

本期正式启动
选票随刊附赠
大奖等你拿

前线狙击

漫画英雄对Capcom 3
维纳斯与布雷斯
异说 012 最终幻想

特快专递

超级大金刚 回归

Gamehalo

KINECT编辑部全方位体验

Xbox LIVE 新界面体验 | 舞蹈中心 | 斗士出笼 | 型可塑

2010 TV GAME大赏

年度最佳跨平台游戏及最佳原创游戏
入围盘点视频集锦

本期赠品

160分钟DVD

怪物猎人 携带版 3rd

\- 超豪华狩猎手册 - 23页

攻略透解 GT赛车5/魔神之地/机战L

2010.12B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
24>
9 771008 060006

TV GAME半月刊 | 2010.12B

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



总第264期 12B

COVER STAFF

封面用图：《怪物猎人 携带版 3rd》
封面设计：一刀

©CAPCOM CO., LTD.2010 ALL RIGHTS RESERVED.

游戏情报站 3 | 新作短波 19
PS电玩大本营 9 | 黄金眼 22

游戏情报站要闻

狩猎效应爆发！《MHP3》首发盛况空前 3
面向欧美！名越稔洋新作《二进制领域》公布！ 4
ImageEpoch进军发行业，数款日式RPG同时公开！ 4
平井一夫将继任索尼集团社长？ 5

前线狙击

异说 012 最终幻想 10
漫画英雄对Capcom 3 14
维纳斯与布雷斯 16







实用技术 GUIDE & FAQ





攻略透解

GT赛车5 28
魔神之地 36
超级机器人大战L 46
怪物猎人 携带版 3rd 54

特快专递

超级大金刚 回归 86

研究中心

核石之王 25
皇家骑士团 命运之轮 77

游戏进行时 84





"超任"诞生20周年
SFC和我们的故事

游戏文化 GAME & CULTURE

特别企划 88 | 秘密花园 96
游戏姬 94 | 自由谈 98

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

读编交流 EDITOR & READER



读编往来 100
小编寄语 104
发售表 106
游风艺苑 108

收 藏 者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

超级机器人大战L	23 46

PS3

DC漫画英雄世界Online	光盘
GT赛车5	22 28 光盘
nail'd	24
炽焰帝国 II	光盘
地牢围攻3	光盘
电子争霸战 进化	24
腐尸之屋	24 光盘
凉宫春日的追想	20
灵魂入侵	光盘
龙士传说 三位一体 零	24
漫画英雄对Capcom 3	14
魔神之地	23 36
奴役	光盘
拳击之夜 冠军	光盘
杀出重围 人类进化	光盘
圣恩传说F	23
使命召唤 黑暗行动	光盘
双重世界 II	光盘
真・三国无双6	光盘
致命格斗	光盘

PSP

负罪少女	84
怪物猎人 携带版 3rd	22 54
光明之心	20
核石之王	25 光盘
皇家骑士团 命运之轮	77
凉宫春日的追想	20
王者天下 一骑斗千之剑	85
薇奥拉托的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2	19
维纳斯与布雷斯	16
异说 012 最终幻想	10

Wii

暗渠2	光盘
超级大金刚 回归	23 86 光盘
疯兔 时间旅行	光盘
经典米奇	24
马里奥运动合集	光盘
太鼓之达人Wii 大家来聚会 3代目	23

X360

nail'd	24
炽焰帝国 II	光盘
地牢围攻3	光盘
电子争霸战 进化	24
斗士出笼	光盘
腐尸之屋	24 光盘
灵魂入侵	光盘
漫画英雄对Capcom 3	14
魔神之地	23 36
奴役	光盘
丧尸围城2 CASE WEST	光盘
杀出重围 人类进化	光盘
十项运动 自由	光盘
使命召唤 黑暗行动	光盘
双重世界 II	光盘
无限试驾2	光盘
舞蹈中心	光盘
型可塑	光盘
真・三国无双6	光盘
致命格斗	光盘

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容







特别收录

GT赛车5/超级大金刚 回归
吃豆人 冠军版DX
精彩试玩

Kinect编辑部全方位体验
Xbox LIVE 新界面体验
斗士出笼 | 型可塑 | 舞蹈中心

使命召唤 黑暗行动
游戏光环特别企划（下）
团队配合精彩影像
使命召唤：旅程的终点

核石之王
斧头防反BOSS战演示

2010 TV GAME大赏
年度最佳跨平台及最佳原创游戏
入围盘点

新作影像集锦

丧尸围城2 CASE WEST
经典米奇 | 小小大星球2
疯兔 时间旅行
奴役（最新DLC）Pigsy's Perfect 10
腐尸之屋 | 双重世界 II | 地牢围攻3
灵魂入侵 | 致命格斗
杀出重围 人类进化 | 真・三国无双6
马里奥运动合集 | 拳击之夜 冠军
炽焰帝国 II | 暗渠2
DC漫画英雄世界Online
十项运动 自由 | 无限试驾2

游戏广告欣赏

幽灵行动 | 功夫现场 | 动感游戏派对
荒野大救赎大战横行霸道 IV

电影前线

青蜂侠 | 源代码 | 电子争霸战 遗产

ENDING SONG

《偶像大师2》预约特典曲目
Little Match Girl

本期光盘特别附赠
UCG263游风艺苑作品





征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！





特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①怪物猎人 携带版 3rd	Capcom ②	动作 ③
PSP ④ モンスターハンターポータブル 3rd ⑤	⑥	日版
2010年12月1日 ⑦	1～4人 ⑧	5800日元 ⑨
无对应周边 ⑩	⑪	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：席 嘉 马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 颜 君 王锐愚 江 浩 龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年12月16日
定　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

特报 SPECIAL 狩猎效应爆发！《MHP3》首发盛况空前

2010年日本的年末商战属于两大“怪物”，秋季发售的NDS游戏《口袋妖怪 黑·白》势不可挡，长踞销量榜首，而12月1日发售的《怪物猎人 携带版3rd》首发火爆程度更加惊人。根据Capcom官方发布的数据，本作发售首周出货量突破200万套。

当日《MHP3》的官方首发活动在东京的SHIBUYA TSUTAYA举办，制作人迁本良三到场，店外摆出了等身大小的雷狼龙模型，蔚为壮观。但当日排队人数最多的并非官方首发现场，而是过去一直在各种首发活动中有超高人气的新宿西Yodobashi Camera本店。从发售前一天晚上9点开始，该店外就有几十人在排队，到午夜时增加到100人，第二天上午6点迅速增加到1000人的规模。此时排队的人龙已经绵延300米。原本首发时间是上午7点，但是由于排队者数量以惊人的速度增加，为了避免造成交通堵塞，只有提前半小时开卖。据店员称，到7点半左右，排队者数量达到了3000人。在新宿西的Bic Camera也有不少人通宵排队，到第二天上午7点半开卖时，总共达到了600人的队伍。一位店员说，他已经好几年没有看到过这么长的排队人龙了。在秋叶原的多家游戏店外也随处可见拥挤的排队人群，Yodobashi的秋叶原店在上午8点的时候排队人群已超过千人。除了东京外，在日本的其他城市也出现了盛况空前的排队现象。在大阪梅田的Yodobashi店外，排队人数超过千人。

虽然Capcom和店家对《MHP3》的首发火爆局面都有所准备，但是玩家的热情还是超出了他们的预想。由于排队人数太多，很多商店不到半小时就贴出了售罄的告示。由于供货告急，一些小店开始高价从玩家手中回收《MHP3》。比如某家店就贴出告示，以8000日元回购未拆封的《MHP3》。也就是说，如果当日在大零售店那里排队买到一张《MHP3》，一转手就能净赚2200日元。以高于零售价回购二手游戏在过去是极其罕见的现象，也说明了《MHP3》的紧俏程度和狂热的市场反应，看来200万套的出货量也满足不了正不断壮大的狩猎大军。

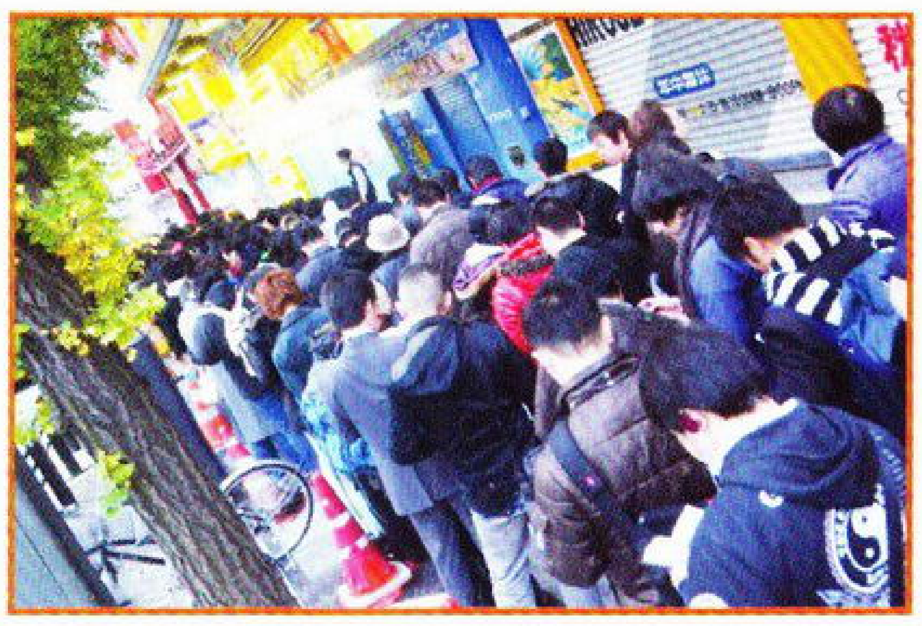


▲官方首发现场外等身大小的雷狼龙模型。



▲Yodobashi新宿西口店外，排队的玩家已经将附近街巷堵得水泄不通。





▲秋叶原Softmap店外也有数百人的排队规模。



▲在大阪梅田也出现千人排队的盛况。

DIGEST 本期大事记

11.24 日本ImageEpoch公司宣布进军游戏发行市场，同时公开多款日式RPG。

11.25 据彭博财经报道，平井一夫可能会继任索尼集团社长。

11.29 微软宣布Kinect发售25天后全球销量超过250万套。

11.29 任天堂宣布感恩节当周在美国总共卖出150万台主机。

11.30 索尼宣布PlayStation Move自9月份发售以来全球累计出货量超过410万套。

12.01 名越稔洋公开其进军欧美市场的首部作品《二进制领域》。

12.01 《怪物猎人 携带版 3rd》发售，日本各地出现近年罕见的排队热潮，首周出货量超过200万套。

12.03 SCE日本分公司召开“PlayStation Award”颁奖礼，《最终幻想XIII》获白金奖。

NOTEPAD

硬件 HARDWARE Move VS. Kinect：首轮战果公布！



微软于11月29日宣布，Kinect全球发售25天后，总计销量超过了250万套。微软表示这与他们预想的销售速度相同，年内500万套的目标将顺利实现。

在Kinect销量公布的第二天，索尼宣布自从9月中旬在欧美上市，并于10月份在日本上市后，PlayStation Move累计出货量已经超过410万套。索尼并未说明这些出货数据是Move手柄单体还是与PS Eye同捆的套装。之后索尼补充说，虽然公布的是出货量而不是实际销量，但是零售商一直都在要求他们追加供货，而且不管他们发货多少，零售商都会照单全收，可见Move非常抢手。

分析家Michael Pachter认为，Kinect的销售速度快于Move，预计今年内，两款体感装置的总用户量会超过800万。他还预测明年春季Kinect与4GB X360同捆的套装将从300美元降价到250美元，而索尼将会推出300美元的Move与PS3同捆套装。预计到2011年末，两款装置的用户量会达到2000～2500万，对应软件的销量达到4000～7500万，销售额达到5～8亿美元。另外，Pachter估计Move与PS Eye摄像头的总计成本为40美元左右。

软件 SOFTWARE 面向欧美！名越稔洋新作《二进制领域》公布！





《如龙 终焉》以动作射击游戏的面貌亮相时，曾被认为是为欧美市场而做出的改变，但制作人名越稔洋表示这仍然是一款为日本开发的游戏。不过这并不代表名越稔洋没有开拓欧美市场的打算。近日世嘉公布了一款《二进制领域》(Binary Domain)，这款科幻新作就是为全球市场而开发。

本作发生在 2080 年的东京，那时东京已经形成了界限分明的两个阶层。极其富裕的人们住在城市的上层，那里充满未来色彩；而穷人们住的下层看起来与现在的东京相似，只不过破旧得多。在那时，世界的经济已经完全依靠机器人，机器人渗透到人们生活的方方面面。但是不知道因为什么原因，人类与机器人之间爆发了战争。

名越稔洋表示，早在开发《如龙 3》时，他就已经想到了本作的创意。世嘉海外分公司的员工认为应该将背景选定为日本之外的地方，但是名越稔洋表示他是土生土长的日本人，只有以日本为舞台才能驾轻就熟，做出更具有戏剧性的味道。本作的剧情场面都是由日本方面制作，但是配音是找英语国家的配音演员录制。与《如龙》一样，本作也非常重视剧情发展与人物关系，喜欢《如龙》的玩家应该会从中发现熟悉的感觉。

本作非常重视机器人的 AI 表现。开发团队对 AI 技术进行了深入研究，因此本作中不管是敌人还是伙伴都会有极高的 AI，而且人物的行动特点会非常特别。本作也非常重视网络多人模式，具体详情未明。

特报 SPECIAL ImageEpoch 进军发行业，数款日式 RPG 同时公开！

《最后的战士》、《七龙战记》等游戏的开发商 ImageEpoch 公司于 11 月 24 日召开新闻发布会，正式宣布进军游戏发行市场。ImageEpoch 将这次发布会称为“JRPG 宣言决起会”，同时公布了多款日式 RPG，希望振兴萎靡的日式 RPG。SCEJ 总裁河野弘、世嘉国内营业部长野本章等嘉宾到场庆贺，并代表各自的公司表达了与 ImageEpoch 的合作展望。这次公开的新作虽然是由 ImageEpoch 自己发行，但是由于公司规模小，因此需要借助世嘉的发行渠道。ImageEpoch 方面表示，他们也在为世嘉开发一款新作，预定于明年发售。目前仅公开了一张世界观设定图。

PSP《最后约定之物语》





这次发布会中重点介绍的新作是 PSP 的原创 RPG《最后约定之物语》，游戏预定发售时间为 2011 年 4 月 28 日，定价 6279 日元。本作号称是围绕“黑暗少年幻想”的主题，是一款迷宫探索型 RPG。由 ImageEpoch 的社长御影良卫亲自担任制作人。游戏讲述拥有魔法文明的 Yggdra 王国遭到机械化帝国的攻占，玩家扮演的是 Yggdra 的一位士兵 Wolf，为了拯救祖国而战。主角一行人将使用“黄金武器”，这些武器虽然有强大力量，但是会吞噬使用者的灵魂（即 SP 值），SP 值全部消耗就会死去，而且无法复活，今后的剧情发展也将产生彻底的变化。本作采用指令制战斗，敌人有很高的 AI，能够根据玩家的作战风格调整自己的战术。

人气角色“黑岩射手”游戏化

日本插画家 huke 创作的角色“黑岩射手”因为与《初音未来》的巧妙结合，在日本视频网站上红极一时，如今被 ImageEpoch 看中，将改编为游戏。《黑岩射手 游戏版》由野岛一成、新纳一哉等参与创作，将于 2011 年夏季发售，同样是一款 PSP 的 RPG。游戏发生在 2051 年，人类与外星人之间的战争已经爆发了 19 年，那时人类已基本灭绝，只剩下最后的 12 人，他们将与 7 位使徒和无数的机器人战斗。

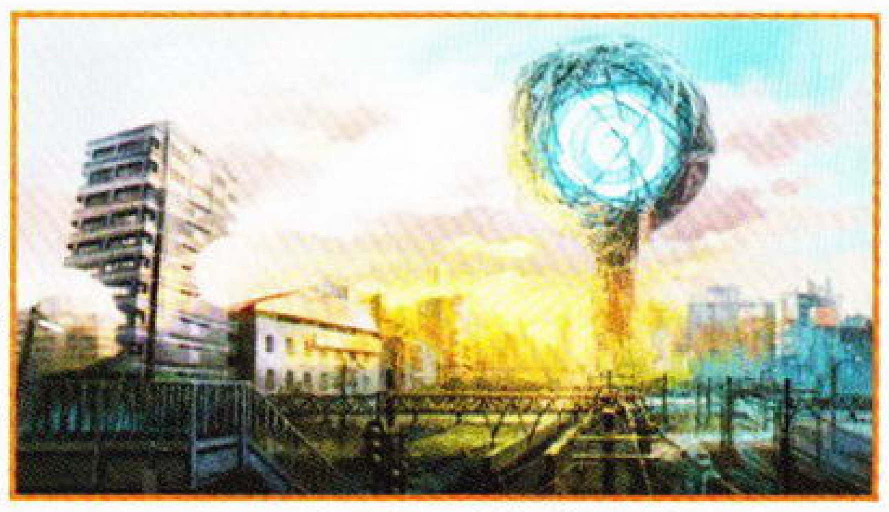


PS3《骑士传说战略版》



这是一款下载游戏，除了 PS3 版外，也会在 PC 上以网页游戏的方式推出，并且还有智能手机版。本作是一款正统战略游戏，以中世纪为背景，玩家可以指挥大军，投入到网络上的壮阔战争。本作由 ImageEpoch 开发，NHN 公司提供网络技术支援。NHN Japan 社长森川亮表示本作代表了网页游戏的新世代，有着次世代家用机的画面水准和社交元素，他还暗示本作的 PS3、PC 与手机版应该可以跨平台连接。

未来发展计划



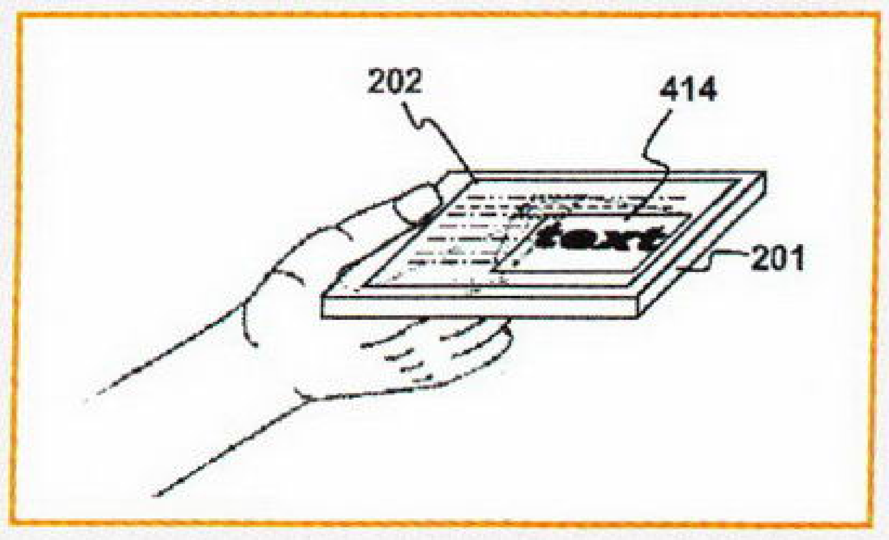
▲ ImageEpoch 为世嘉开发的神秘新作设定图。

除了以上三款游戏外，ImageEpoch 在现场还公布了一款将会在 Android 和其他智能手机平台上推出的 RPG，是一款将《黑岩射手》Q 版化的游戏。此外，ImageEpoch 还公布了未来的发展计划，规划中的远期作品有 4 款。首先是与 Type-Moon 公司合作的重要作品，开发周期将会长达三年；《Ark Project》是一款原创战略 RPG，与 ImageEpoch 之前的作品《弧光幻想曲》应该有所关联；还有一个《Mars Project》是与某 JRPG 开发商合作开发的新作；最后一个是《REMS Project》，这是某个经典 PC 游戏的续作，类型被改造为 RPG。

硬件 HARDWARE PSP2 背部触控技术曝光

最近，SCEA 向美国专利商标局提交的一份专利在网上曝光，这款专利描述了之前传闻的 PSP2 背部触控技术。

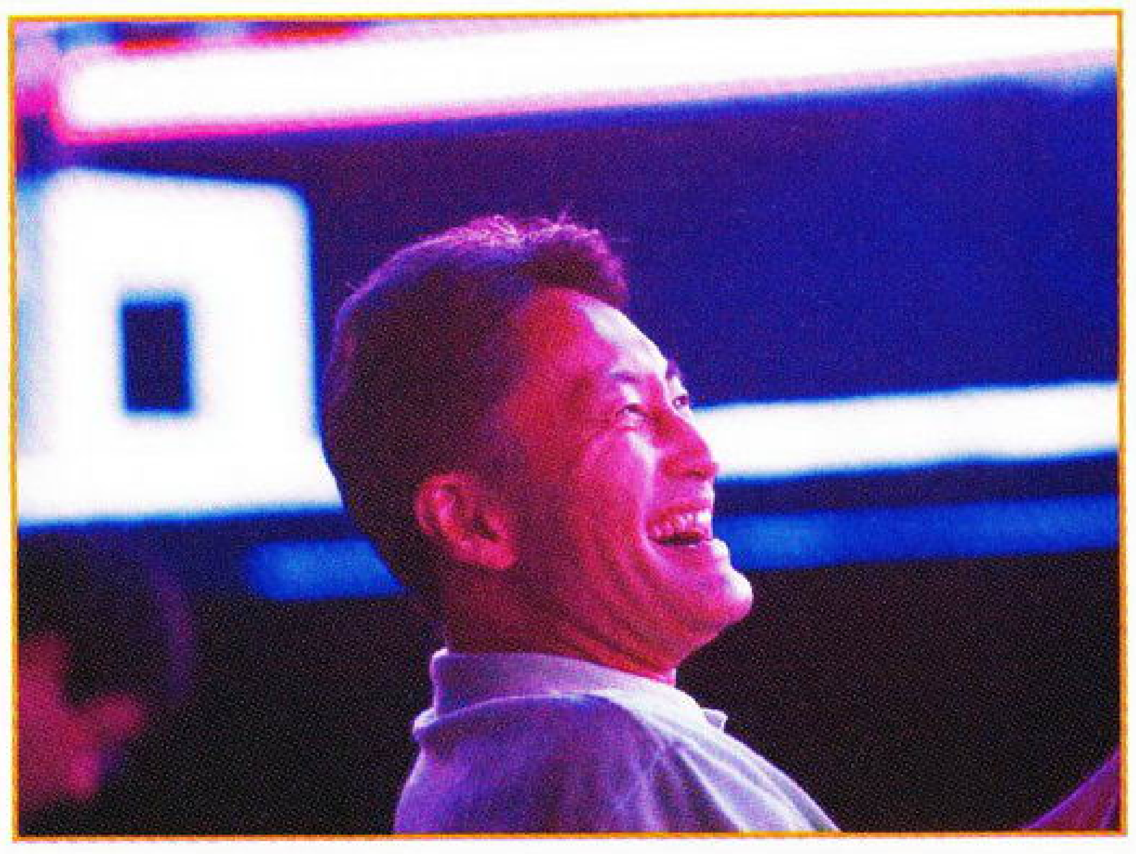
在专利中指出，这种技术通过玩家的两根手指进行触摸操作。简单地说，这块触控板就像传闻中 PSP 手机下部中央的触控区一样，作用与笔记本电脑的触控板类似，让玩家能够触控操作，又不用像触摸屏一样被手指挡住部分画面。



特报 SPECIAL 平井一夫将继任索尼集团社长？

据彭博财经报道，索尼 CEO 霍华德 · 斯金格正在为自己选定接班人，而最有可能继任的是索尼网络化产品与服务部门的平井一夫。据称，斯金格首先会让出索尼集团社长的职位，几年后他将完全退休，将 CEO 职位也让给接班人。

索尼在 2009 年春的集团改组后，原社长中钵良治下台，由斯金格暂时兼任社长职位，当时就有传闻称斯金格很快会确定社长人选。平井一夫是斯金格最信任的下属之一，另外一位社长候选人是掌管索尼电视、相机等部门的吉冈浩。





我们还为 PS3 研发了类似于全息成像的技术，相信未来的 3D 游戏会非常有趣。

索尼的 Mick Hocking 最近表示，他们正在开发的 3D 成像技术种类丰富，甚至能初步实现科幻般的全息成像效果。他还表示索尼内部正在开发的 3D 游戏超过 20 款，加上第三方的游戏，总共超过 50 款。

没人能预知未来，我们真的不知道未来三年会发生什么事。



最近被问到《GT 赛车 6》是否会出在 PS3 上时，山内一典的回答是“不知道”，《GT 赛车 5》开发了 5 年，也许《GT 赛车 6》将属于 PS4。

业界声音

软件 SOFTWARE《光环》重制版明年发售？

最近国外游戏媒体报道，有业内人士透露微软的 343 Industries 正在使用《光环 致远星》的引擎制作《光环》第一作的重制版，该作将会在 2012 年《光环 4》发售之前推出，最有可能的发售时间是 2011 年 11 月，用于庆祝系列诞生十周年。在此之前，英国 Xbox 部门主管 Stephen McGill 表示，玩家与开发人员都非常希望看到《光环》的重制版。



我最希望的是他们打得不可开交，我们只管卖弹药。

EA 首席执行官 John Riccitiello 日前表示，希望掌机市场的战争越激烈越好，这样 EA 就能卖掉更多的游戏（弹药）。当谈到 PSP2 的机能时，他说：”把一个跟 PS3 一样强的东西塞到口袋里真的是很棒的主意。“

现在的日本游戏业界就像一只死不了的丧尸。



《块魂》制作人高桥庆太最近表示，日本游戏业界现在处于不死不活的状态，要是一口气掉落到最低点，可能反而会找到出路。

业界声音

事件 EVENT 微软支持业余爱好者开发 Kinect 趣味程序

11 月上旬，一位软件工程师开发了一种开放源码的驱动程序，让 Kinect 能够在 PC 上使用。当时微软扬言要状告该程序的作者，并表示正在与执法部门紧密联系。然而不久后，微软的态度突然软化。微软 Xbox 研究部主管 Alex Kipman 说：“首先要说的是，Kinect 实际上并没有被破解。所谓破解，是取得了在 Xbox 层面的算法，并且能加以使用，而这种情况并未出现。又或者是在 X360 和感应器之间加了一个装置，而这种情况也没有出现。”

Alex Kipman 表示，驱动程序的作者只不过是让感应器的信号输入能够被电脑识别，他还表示今后如果有人写了同类的程序，或者发现了 Kinect 的其他用途，也绝对不会因而惹祸上身。实际上，微软游戏工作室经理 Shannon Loftis 还热情洋溢地赞美了那些用自己的双手与智慧让 Kinect 拥有其他非游戏功能的作者们。比如有一位 MIT 的学生就用 Kinect 开发了一个能模仿人类动作的机器人。实际上，利用 Kinect 的开源特性，目前全球各地都出现了一些利用 Kinect 做出来的有趣装置和程序，使 Kinect 变得更具魅力与价值，这样也会大大提高 Kinect 对消费者的吸引力，对微软来说显然是件没有必要打压的好事。

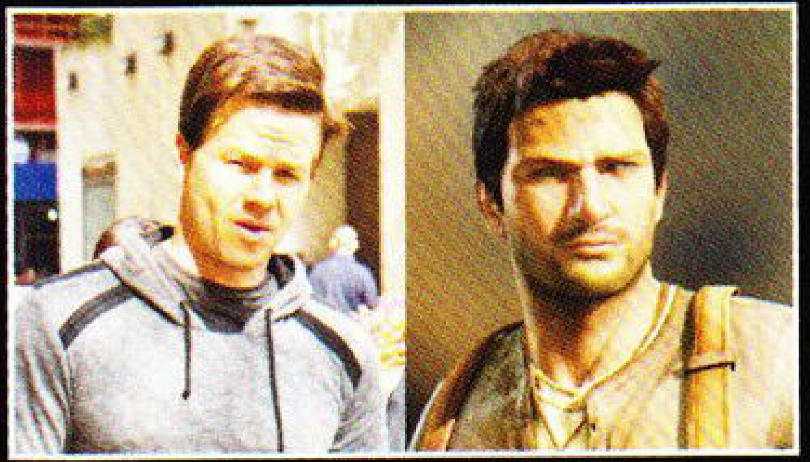


▲网友对 Kinect 改造之后实现《超级马里奥兄弟》的体感操作。

INFO 新闻短波

《未知海域》电影版

《马克斯 · 佩恩》的电影版主演 Mark Wahlberg 最近向 MTV 电视台透露，《未知海域》电影版预计将于明年夏季开拍，由他饰演德雷克，他的长期合作伙伴 David O. Russell 将会担任该片的导演与编剧。



《盗梦空间》游戏版

据美国《娱乐周刊》报道，制片人 Christopher Nolan 已经确认，《盗梦空间》的游戏版已经在开发中。

《终极忍者风暴 2》破百万

NBGI 日前宣布，《火影忍者 终极忍者风暴 2》全球出货量已经突破 100 万套，其中仅欧洲地区就超过了 50 万套，北美和日本分别为 34 万和 16 万。

《战争机器》新作？

“《战争机器》系列”制作人 CliffyB 近日透露，在 Spike TV 的游戏颁奖礼期间将会有《战争机器》相关的重要消息公布，并将成为所有人的话题。

X360 销量突破 4500 万

2010 年 11 月 22 日是 X360 发售 5 周年的日子，微软宣布截至该日 X360 的累计销量已经超过 4500 万台。

任天堂感恩节热力依旧

任天堂宣布，在感恩节当周，NDS 在美国销售了 90 万台，Wii 销售 60 万台。任天堂表示最近推出的马里奥周年纪念套装是主机销量大增的重要原因之一。感恩节当周的热销，预示着遭遇困境的 NDS 与 Wii 仍然会过上一个火爆的圣诞商季。

SCEJ 美式游戏精选

SCEJ 宣布将在 PlayStation Store 上推出“西方游戏买家精选”系列，为日本玩家精选一些在欧美流行的下载游戏，价格为 500 到 1500 日元之间。

《未知海域 3》走向沙漠

随着 Spike TV 游戏大奖颁奖礼的即将召开，近日有传闻称《未知海域 3》将在该盛会中首次公开，而且该作的舞台将会是非洲沙漠。



任天堂 3DS 展会

任天堂宣布将于 2011 年 1 月 8 ~ 10 日期间在千叶幕张会展中心举办“Nintendo World 2011”，该展会将免门票，届时会提供大量 3DS 试玩机供玩家体验。

《新马 Wii》创纪录

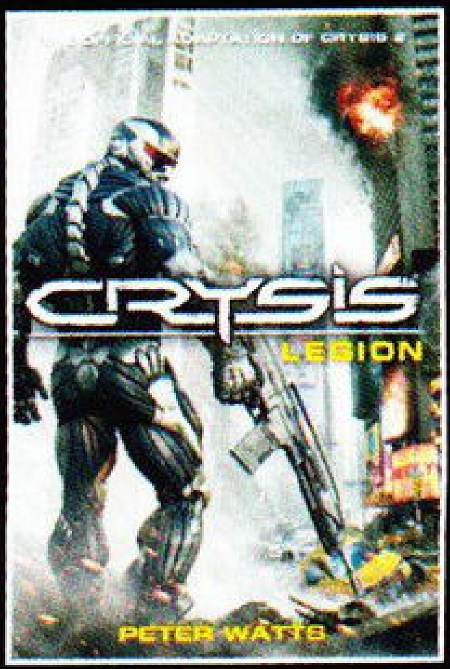
Enterbrain 的统计数据显示，《新超级马里奥兄弟 Wii》日版销量已突破 400 万套。这是本世纪日本国内第二款销量超过 400 万的家用机游戏，上一款是 10 年前 PS 的《勇者斗恶龙 VII》。

游戏杂志的崛起

据媒体调查服务公司 BurrellesLuce 最近发布的一份报告，全球发行量最大的游戏杂志《GameInformer》在过去一年里读者数量增加了 80 万，目前该杂志的单期发行量已经达到 436 万 4170 本，在全美期刊杂志发行量排名中位列第 7，远远高于《人物》、《时代》等著名主流杂志。

《孤岛危机》官方小说

出版商 Del Rey 宣布将推出《孤岛危机 2》的官方小说《孤岛危机 军团》(Crysis Legion)，该书作者为加拿大小说家 Peter Watts，将于 2011 年 3 月与游戏版同步发售。



特报 SPECIAL 2010 PlayStation Award 颁奖礼召开，《FFXIII》登顶

今年的“PlayStation Award”颁奖礼在12月3日PS的16岁生日当天举办。与往年一样，获奖者是过去一年内在PS系主机上销量超过50万套的游戏。

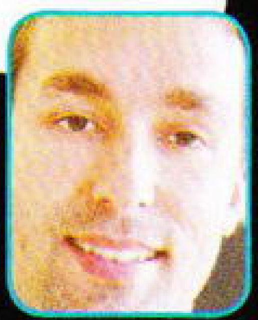
过去一年最畅销的自然是PS3的《最终幻想XIII》，该作在日本销量超过180万套，因此获得了“白金奖”。虽然获得白金奖的游戏仅此一款，



但销量在50～100万之间的黄金奖作品相当充实，其中有2款PS3游戏，分别是《如龙4》和《北斗无双》。PSP游戏共6款，分别是《梦幻之星携带版2》、《怪物猎人 携带版 2nd G》、《王国之心 梦中诞生》、《噬神者》、《潜龙谍影 和平行者》和《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》。SCEJ还对5款最畅销的PSN游戏进行了奖励，其中世嘉就占据了三个席位。

与往年相比，今年最大的不同是增设了“用户选择奖”，打破了以往只根据销量评比的惯例，让那些在玩家中有极高评价的游戏也有得奖的机会。这是从10月1日开始通过玩家在线投票选举产生，获奖者包括《怪物猎人 携带版 2nd G》、《潜龙谍影 和平行者》、《初音未来 女歌手计划2nd》、《英雄传说 零之轨迹》、《使命召唤 现代战争2》、《最终幻想XIII》、《生化危机5 导演剪辑版》、《恶魔之魂》、《如龙4》、《战神III》。

我想他们做出来的只是一个非常单调的、汽车收藏型游戏。



《GT赛车5》发售后，竞争对手们都迫不及待地踩上几脚。EA高级副总裁Patrick Soderlund认为《GT赛车5》非常无趣，他们的《极品飞车 变速2》更加出色。

业界声音

软件 SOFTWARE 《上古卷轴V》完成度高，即将公开？

自从2006年4月《上古卷轴IV》发售至今已有4年半，系列爱好者们对续作都已望穿秋水。最近Eurogamer丹麦分站的可靠消息称，根据他们获得的内部情报，《上古卷轴V》早已开发多时，该作将延续前作的故事。而且据称游戏的配音录制工作正在进行中，将会持续数周时间。据Bethesda Softworks的执行制作人Todd Howard透露，该作可能很快就会公布，而且会公布大量相关情报，因为游戏的完成度已经很高。

特报 SPECIAL Xbox LIVE 将取代有线电视机顶盒？



11月份的秋季更新后，Xbox LIVE上增加了ESPN的节目，而这只不过是微软计划的一小部分。近日据路透社报道，微软为Xbox LIVE准备了大量的电视频道，全部推出后，玩家完全可以用X360取代有线电视机顶盒。

据称微软有意通过大量电视频道的添加而成为一家有线电视运营商，会以按月收费的方式有偿提供一些频道。微软也在与有线电视公司进行合作谈判，将为X360提供更完善的有线电视节目接收功能，提升速度、画质与互动性。不过路透社的报道中也指出，X360要具备完善的机顶盒功能还要至少一年的时间。

SCENE 图说新闻



■谋杀你的创造者

Activision Blizzard最近开张了一个神秘新作预告网站，从光头和“谋杀你的创造者”这句话里，你能猜出什么线索吗？答案很快会在Spike TV的游戏大赏颁奖礼上公开。



■《铁拳TT2》开发幕后

《铁拳TT2》至今没有公布详情，不过近日制作人原田胜弘在微博上放出了一张恶搞图。在该微博中将不定期放出《铁拳TT2》的开发幕后花絮。



■Case West

《丧尸围城2》的X360独占资料片《Case West》即将推出，这次将会是双主角，一代的Frank West将会带着他的照相机归来，到Phenotrans的制药工厂里拍照取证。



■SD高达G世纪 世界

内容充实度空前的《SD高达G世纪 世界》将于明年2月24日同时与PSP和Wii玩家见面，本作将收录来自50个系列的机体与人物，并加入全新的“Generation Break”系统。

星战原力的二次释放



阿修罗视点

星球大战 原力释放 II

Star Wars: The Force Unleash II

PS3、X360　LucasArts

2010 年 10 月 26 日发售

说到《星球大战》，可能很多 80 后第一时间想到的不是黑武士，而是麦克伦一号。这都是因为星战文化进入中国的时间太迟，没有炒到足够的热度。实际上，星战之于美国，其地位正如高达之于日本，甚至更加重要！我们今天要说的，就是历史上最受欢迎的一款《星球大战》游戏的续作——《原力释放 II》。

在开始进入主题前，先让我来简单介绍一下“衍生宇宙”。

我们都知道，《星球大战》总共只有 6 部电影：老三部曲《新的希望》（EP Ⅳ）、《帝国反击战》（EP Ⅴ）、《绝地归来》（EP Ⅵ），新三部曲（又称前传三部曲）《魅影危机》（EP Ⅰ）、《克隆人进攻》（EP Ⅱ）、《西斯复仇》（EP Ⅲ）。然而，星战的世界观极其庞大，很多内容不可能在这六部电影中说清楚，于是出现了小说、漫画、动画、游戏等“周边”来讲述六部电影之外的故事——所有这些“周边”故事构成的星战世界，就被称为“衍生宇宙”。

衍生宇宙往前可以追溯到 EP Ⅰ之前几万年，往后则到 EP Ⅵ数百年，跨度极广。衍生宇宙的故事都可以看作是星球大战的正史，都得到过乔治·卢卡斯的官方认证，因此上衍生宇宙的各种设定都会跟六部电影保持一致，绝对不会出现极其重大的设定冲突。

前作《星球大战 原力释放》设定在 EP Ⅲ和 EP Ⅳ之间的衍生宇宙中，这是一个之前鲜有涉及的时间段。游戏从 2004 年开始策划，创意几经改变，最终在乔治·卢卡斯本人的鼓励下才确定了后来的大方向：玩家将扮演达斯·维达的秘密学徒，通过他的故事把 EP Ⅲ和 EP Ⅳ更加紧密的结合起来。乔治·卢卡斯本人参与了主线故事结构的讨论，星战电影的制片方“卢卡斯影业”官方也对该作的剧情给予了极高评价，证明了《原力释放》的重要性！

作为一个庞大的计划，《原力释放》不仅仅是一款全平台游戏，同时还有小说、漫画、玩具等多种周边推出。作为游戏，《原力释放》是《星球大战》有史以来销量最高、销售速度最快的作品，全球最终销量超过 800 万套。能够取得如此成绩，《星战》题材本身的号召力自然是一个很重要的因素，而历时四年开发的专用引擎、充分体现了《星战》特色的战斗系统以及丰富多变的关卡设计也使得游戏本身可以被称为一款“佳作”——虽然无法跟《战神》等超一流 ACT 大作相比，但在美式 ACT 中绝对可以称得上一流。

或许正是因为《原力释放》取得的成绩超过了所有人的预料，在游戏发售一年之后的 2009 年底，游戏开放商 LucasArts 就公布了续作《原力释放 II》！

《原力释放 II》的公布同样是出人意料的，因为前作已经讲述了一个相当完整的故事，主角 Starkiller 在完成了目标的“把 EP Ⅲ和 EP Ⅳ更加紧密结合起来”的任务后，已经在决战中释放出了自己的全部原力，光荣战死。游戏公布时那段 CG 表明，《原力释放 II》的主角依然会是 Starkiller，而且这次他将双持光剑进行战斗。

随后的半年里，我们没有看到任何关于《原力释放 II》的新情报。直到今年 E3 前夕，官网正式开放、第二段预告 CG 公布，我们才知道：2 代主角将是 Starkiller 的克隆体，其光剑战斗和原力能力甚至还要强于真正的 Starkiller。这段华丽的战斗 CG 吊足了玩家的胃口，期间 LucasArts 又放出情报，来自电影的经典角色绝地大师尤达、赏金猎人波巴·费特都会在游戏中登场，进一步让玩家对游戏的“史诗”程度确认不疑！

2010 年 10 月 26 日，《星球大战 原力释放 II》正式发售。很多人的期望相信都在这一天破灭了！《原力释放 II》与其说是一款正统续作，倒不如说是一个收费的资料片——甚至比起前作真正的资料片《究极西斯版》来，《原力释放 II》都显得诚意不足！

首先，让我们来看一下剧情。前作的故事相当成熟，玩家在游戏的过程中体验了 Starkiller 的成长史：从流浪绝地武士的遗孤到达斯·维达的秘密学徒，从被维达背叛到结成叛军联盟，从初出茅庐的西斯学徒到能够和皇帝对抗的强大战士。除了主线剧情以外，前作还有不少细节内容很好地塑造了各个主要角色的形象。反观《原力释放 II》，主线剧情就一条：克隆 Starkiller 为了寻找恋人 Juno 跨越银河！在人物塑造上，克隆 Starkiller 也显得极为肤浅，波巴·费特和尤达大师在游戏中更属于路人级角色，十分失败！前作中黑暗路线属于隐藏结局，而本作则直接在最终战后直接按键提示玩家选择——更可气的是，光明路线结局根本就没有把故事说完，给《原力释放 III》留下了一个再明显不过的伏笔！

关卡设计上，前作加上几个 DLC，每关都有独特的设计，很多谜题也与场景有很好的结合，还有不少让电影爱好者会心一笑的彩蛋。而本作总共只有 10 关四个大场景，其中 Dagobah 这个场景更是完全无设计的一个环节；关卡基本都是一路到底，可以称为“谜题”的内容几乎看不到；游戏中用作收集要素的 Holocron 全息仪都放在比较明显的地方，毫无入手难度，与前作中的收集成就感完全不可同日而语；画面上虽说从视觉效果来看略胜于前作，但是场景中可以互动的物体非常缺乏！

战斗系统上，双光剑对于游戏本身的贡献度是仅增加了几个招式和格斗攻击更加华丽；光剑改造系统把水晶颜色与效果挂钩，缺少了前作的自由搭配要素；原力能力比起前作删除了不实用的闪电盾，新增了思维控制，实用性略高；能力升级方式进行了简化；QTE 系统简化，前作中紧张刺激的 QTE 战斗是一大亮点，本作的 QTE 则相当单调，而且视觉效果不如前作爽快；新增的巨大敌人战缺少《战神》那样的史诗感，整个过程魄力不足，有些蛇足的感觉。

总结下来，《原力释放 II》从各方面都比前作有所劣化。如果前作可以算得上一流游戏，那么本作只能算作二流！可以说，《原力释放 II》既缺乏让星战迷激动的要素，也完全不足以成为一款可以让游戏迷兴奋的作品！惟一的亮点，或许就是新增的挑战模式还算略有吸引力吧……

在 PC 版和 PS3 版各通关一遍之后，我不得不发自内心地这样怀疑：《原力释放 II》是一款未完成的作品，现在我们看到的内容只是原本计划中的一小部分，只是因为开发周期的原因才会如此缩水。细心的朋友应该已经发现，游戏发售前那两段 CG 中的内容完全没有出现在游戏里，CG 当中 Starkiller 的服装和光剑也与游戏中完全不同！我们都知道，每名绝地武士和西斯武士都有自己独特的光剑——或许他们的确是两个不同的人！

当然，在现在这个时间段，以上都只能是猜测。毫无疑问，《原力释放 III》已是板上钉钉的事情。作为一名星战迷和游戏迷，我希望看到一个能够和系列第一作一样优秀的作品——哪怕它晚发售那么两三年！

如此杰出的品质，让人如何不爱你



铃视点

刺客信条 兄弟会

Assassin's Creed: Brotherhood

PS3、X360　Ubisoft

2010年11月16日发售

更高的追求

将《刺客信条2》所有的主线、分支、手稿、古墓、观察点、羽毛、宝箱全部完成，游戏似乎就没有更多可以探索的地方了。事实似乎也正是如此，当然不排除还有少数玩家为了欣赏游戏中意大利的美景，仍不知疲倦地在城里郊外奔跑着，本人就是其中之一。造成这一问题的主要是主线任务的“可能性”不太够，几乎所有的主线按照流程走一遍就完美了，再加上游戏通关后会贴心地自动返回罗马继续游戏，因此主线任务慢慢就被人遗忘了。而《兄弟会》中任务附加条件的加入不仅弥补了之前的缺憾，还使得任务的挑战性大幅增加。游戏中的大部分主线和分支都有附加条件，不满足不影响正常游戏，但影响记忆片段的完成度。值得称赞的是，这些附加条件并没有像某些游戏那样随意开出些限制要玩家去达成，它们基本都与任务的具体内容或玩家当前可能的游戏进度有着联系。如果你想，可以通过选择记忆片段完成每一个附加条件，以满足你心中对完美刺杀的渴求。

难忘的回忆

《兄弟会》分支任务的种类十分多元化，覆盖面广，就连二代的任务种类也无法与其相比，分支任务中的对话内容表现力也大幅上升，请愿的民众不再一味地说出麻木的言语或无关痛痒的倾诉，主角Ezio的每一句回答也都清晰表现了人物的性格，不少分支任务都与主线有着千丝万缕的关联，这其中让本人印象最深刻就是Cristina的任务。说起Cristina这个名字大家可能没什么印象，但如果提起二代一开始Ezio翻窗进女友家的那一幕，肯定有许多玩家有印象，没错，Cristina就是Ezio年轻时的女友。本作中Cristina任务以回忆的方式展开，从另一个角度重温了二代的剧情，不过绝对不是单纯的回顾，而是以Ezio与Cristina之间发生的故事为中心，二代里发生的各种重要事件都会以大的时间标杆的形式出现，不亲自打完这一系列任务，你甚至不能说自己已经知道了二代发生的所有故事。

无限的可能

城市修建、战争机械、刺客育成、遗迹探秘、多人模式，这五个要素的出色品质能衍生出无限的可能，同时单纯的寻找羽毛和旗帜已经不再担任延长游戏时间的重任，本作自信地将旗帜的数量降为一百零一面，将羽毛的数量减少为十根，合理的同时没有留下任何遗憾。刺客育成系统是一个大胆、出色的创新，手下的刺客们不仅可以协助我们完成主线，刺杀目标，还能被派往世界各地执行任务，积累经验，他们身上的武器、服装也会随着等级的增加而改变。命令刺客们协助暗杀也是有讲究的，如果因为自己的指挥不当让手下爱将死亡，悔恨与痛心会在不经意间涌上心头。多人模式则更不必多说，那种乐趣只要亲自尝试一下就能明白，言语表达真的很乏力。另外，系列FANS不要错过本作的每一段剧情，千万不要！

请继续保持这样的素质与诚意吧！希望今后的每一作《刺客》都像二代和本作这么出色，甚至更加优秀！

销量与出货量



星夜视点

每年感恩节当周就是圣诞商战的开始，被西方称作“黑色星期五”，在游戏业界，这个星期的销售数据被作为总结年末商战的一个关键指标。在今年的黑色星期五之后，微软与索尼一前一后地公布了他们的体感战绩：微软宣布Kinect总销量突破250万套，索尼表示Move已经出货410万套。表面上Move占了上风，但这次精明的玩家们没那么容易被忽悠：微软说的是“销量”，即实实在在卖到消费者手中的数量，而索尼公布的是“出货量”，只不过是卖到零售商那里的数量，在410万套中，可能还包含不少蹲在货架上的，或者躺在仓库里的。更何况，Move比Kinect早卖两个月，论销售速度，Move比起Kinect肯定是远远不及。

那么，Kinect已经战胜Move了吗？

从目前市场上的表象来看，Kinect的人气明显高于Move，但是如果站在盈利性的角度，真正占便宜的不一定是微软。根据第三方的成本推算，Kinect的造价可能只有56美元，不管微软给零售商的批发价是多少，在硬件销售方面肯定是有利润的。但是真正的成本大头并非零部件造价，而是研发和宣传费用。微软并未透露Kinect的研发成本是多少，但是根据《连线》杂志报道，Kinect的开发周期超过三年，项目团队相当庞大，研发预算相信会是一个十分可观的数字。而宣传成本据微软官方数据是5亿美元以上，就算一套Kinect的销售净利润有50美元之多，至少也要卖1000万套才能回收这笔宣传成本，想要再收回研发投入，至少还要再卖数百万套。也就是说，至少在本财年之内，微软很难在Kinect身上得到真正的利润。

而Move虽然人气不如Kinect，但宣传与研发成本也远不及Kinect。SCE的Richard Marks早在7年前就做出了Move的技术样品，并且在游戏开发者大会中进行了成功的操作演示。因此Move的研发成本与Kinect相比应该是可以忽略不计的，在宣传方面SCE也没有什么大动作，Move的广告投放规模与往年正常的秋季大作相当。可以说，Kinect与Move的区别在于：前者被微软视为新主机，而后者只不过是索尼的一款新手柄。微软按照推销新主机的规模进行造势，市场反响强烈理所当然。但是若按产品销售的纯利润计算，Kinect也许反而不及Move。

从SCE跳槽到微软担任荷兰分公司总裁的Paul Naber曾说：“索尼发售Move只是为了搅局，其实他们并不关心Move是否会成功，只是想用它来挡一挡Kinect的风头。”现在看来，这话不无道理。而且除了挡Kinect的风头外，索尼还能从微软制造的新一轮体感游戏热潮中沾到一些好处——毕竟，如果你是PS3玩家，可能不会因好奇于Kinect的全新游戏体验而买一台X360，只会去买套Move聊以慰藉。

PlayStation®
游戏专页

大家有订阅 PlayStation Plus 服务吗？只要订阅 PlayStation Plus 服务，就可以享受制品版游戏试玩、自动下载、免费游戏、免费道具下载、指定商品折扣优惠、优先体验未发售游戏等服务。之前《刺客信条 兄弟会》、《杀戮地带 3》、《战神 斯巴达幽灵》等大作都曾经以这种方式提供了试玩版，真是羡慕死普通人了。各位不要错过机会哦！



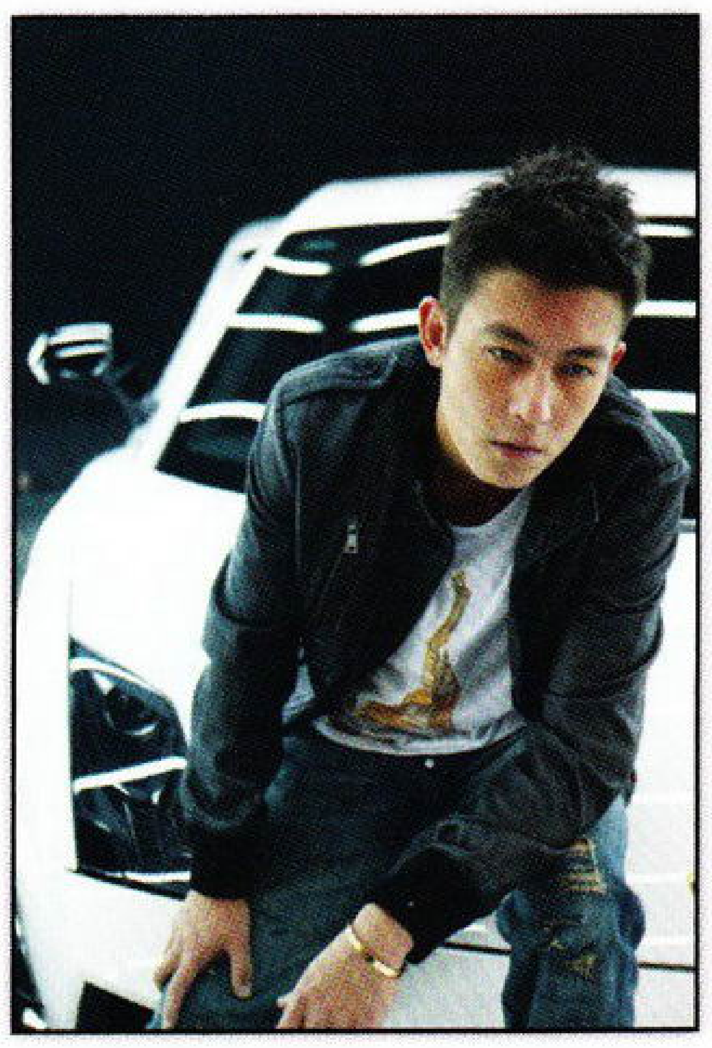
PS电玩大本营

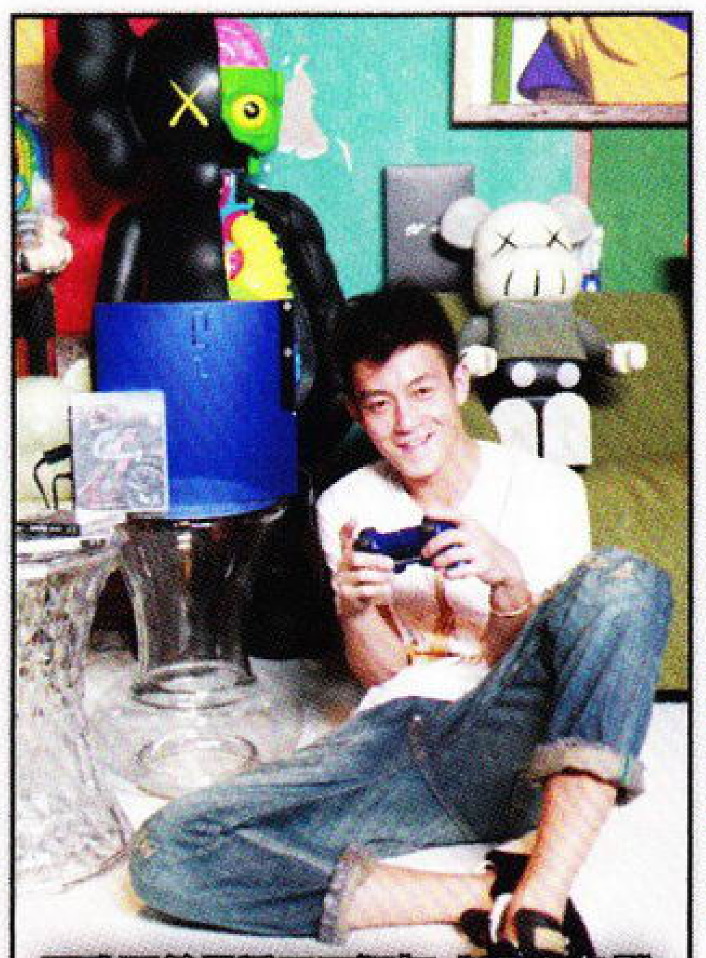
http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博 http://t.sina.com.cn/psasia

陈冠希担任"亚洲游戏展2010"大使

一年一度的东南亚区内最大型游戏展览亚洲游戏展 2010 即将于今年 12 月 24 日至 27 日圣诞节期间于香港湾仔会议展览中心举行；去年大会找来天后级代言人容祖儿以一身火红抢眼造型亮相宣传，今年更耳目一新，邀请久别香港娱乐圈的潮人机迷陈冠希（Edison）担任"亚洲游戏展"大使。本次大使活动是 Edison 今年于香港的首个代言工作，注目度十足。Edison 日前为"亚洲游戏展 2010"拍摄平面广告及主题曲《Man in the mirror》，并于 11 月 20 日凌晨正式开启新浪微博，至今吸引约 25 万名粉丝追随。MV 内 Edison 于超级跑车林宝坚尼 LP5502 陪衬下出场，以宣传今年 PS3 的最新赛车大作《GT 赛车 5》，Edison 将会于微博不断更新更多拍摄片段，MV 也会在网上首播，请各位密切注意！




陈冠希最近天天狂打《GT 赛车 5》。



edc陈冠希@微博：http://t.sina.com.cn/123221edc

内地游戏迷尊享优惠 @亚洲游戏展2010



今年亚洲游戏展 2010PlayStation 将会推出一系列针对国内游戏迷的特别活动及优惠，包括举办别出心裁的爱情宅急便活动，让参加亚洲游戏展的国内男女与香港年轻男女游戏迷，一起玩 PlayStation Move 切磋及交流打机心得，此外，凡出示证件的内地游客，有机会于全港独有的 PlayStaton 超巨型 3D 银幕前打机看片，内地机迷更有机会与日本游戏制作人近距离接触，每日首 30 名购买 PS3 的内地游客，可获送限量《LittleBigPlanet2》旅行箱（价值港币 1200 元）；入场更可获赠 AGS 圣诞限量礼品；而透过今年亚洲游戏展大会指定旅行社真旅网订购套票的游客更可预留座位欣赏 AGS 开幕典礼，有机会与代言人近距离接触，详情请见下列网站：

PlayStation官网 http://asia.playstation.com/hk/chs | 真旅网 http://www.travelzen.com/

亚洲游戏展2010

日期 12月 24日至 27日
地点 香港会议展览中心 5号馆 F及 G厅
时间 上午 10时整至晚上 8时整 *
票价 HK$28

*27 日闭馆时间为下午 5 时整

亚洲游戏展历届代言人一览

2010年	陈冠希	2005年	古巨基
2009年	容祖儿	2004年	陈慧琳
2008年	杨千嬅	2003年	陈慧琳
2007年	何韵诗 +郑秀文	2002年	郑秀文
2006年	郭富城		

亚洲游戏展官网 www.asiagameshow.com

一系列多乐猫福利放送



PlayStation®Plus 每期都有大量优惠送给会员！今期除了《God of War》优惠外，还有大受欢迎的多乐猫系列 avatar！包括 Toro、Suzuki 及 Pierre。下期 Plus 更会有 Toro 其他朋友一齐陪你玩，是哪一个？对不起……大家届时记得留意 PlayStation®Plus 吧！ http://asia.playstation.com/hk/cht/psn/p/plus

* 本月优惠期至 12 月 14 日

多乐猫最近还会照顾各位玩家的家用主机！现在起只要为你的主机登记延长 90 日保养，就会送你多乐猫主题！

详情请浏览：http://asia.playstation.com/hk/cht/support/p/productreg

重温经典作品《Parasite Eve》，备战第3集故事





© 1998 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

这是于 1998 年发售的人气作品《寄生前夜》（Parasite Eve）的主角 Aya 的全新故事。故事讲述线粒体生物 Eve 的出现引发了一连串的事件。身为纽约市警的主角 Aya Brea 着手调查案件，却因为和 Eve 接触使沉眠在自己体内的特殊能力苏醒，可是她仍然不畏艰难，决心面对谜样的生命体。美丽的画质和电影剧情般的故事依然是本作的卖点，快来重温名作故事，备战即将推出的第 3 集吧！

游戏名称：Parasite Eve（日文版）
游戏平台：PlayStation®3 及 PSP®(PlayStation®Portable)
售价：HK$42 | 游戏语言：日语
发售日期：热卖中



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS","PlayStation","△O×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"⊙" is a registered trademark of Sony Corporation.

DISSIDIA [duodecim] 012 FINAL FANTASY

文 八重樱 美编 木仙

异说 012 最终幻想		Square Enix	动作
PSP	DISSIDIA 012[duodecim] FINAL FANTASY		日版
	预定2011年春季	1～2人	未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定



操纵时空的魔女正悄然逼近她的身后

▲雅尔提米希亚似乎对蒂法有什么不可告人的企图，蒂法能否从魔女的魔掌中顺利逃脱呢？

▼正准备为受伤的凯因使用回复剂的蒂法，她所听闻的那件令 COSMOS 阵营战士们难以相信的事实是？



在无尽轮回的战斗中，他们的未来会变成怎样？

无意识的相互守护



▲在 COSMOS 与 CHAOS 搭建起的这座舞台上，所有的战士都失去了往昔的记忆。但即便如此，被命运的红线拴在一起的两个人仍然会走到一起。

即便失去记忆，生命之流仍将二人紧密相连

蒂法的战斗技巧

虽然蒂法是使用拳头来作战的，但她并不属于力量型的角色，而是靠着敏捷的身手和令人眼花缭乱的假动作将对手玩弄于手掌之中。蒂法的攻击距离较短，但是她拥有许多即便不命中敌人也能形成连击的招式，所以从远处就开始发动攻势也是完全可以的。此外，如果发动 EX 模式的话，她就会装备上原作中的最强武器“终极之心”，EX 槽越高，该武器就能提供越高的伤害输出，因此玩家应在发动 EX 模式后即刻展开猛攻。

将敌人玩弄于股掌之间的假动作



◀蒂法的最大特征就是技能中存在假动作，利用假动作可以瞬间绕到敌人身后，令战况变得对我方更加有利。假动作的操作方法是在蒂法做出攻击准备动作时按下 × 键，就能取消该动作并施展假动作迷惑对手。

▼发动必杀技时，蒂法会使出和《最终幻想 Ⅶ》中相同的招式“最终天堂”，对目标展开排山倒海般的连击攻势！如果轮盘上的图案全部停留在“Yeah！”上，伤害力更是高得惊人。





必杀技使用的就是那一招



蒂法·洛克哈特 Tifa Lockhart

CV 伊藤步

以双拳作为武器、擅长格斗技的年轻女性。在《最终幻想 Ⅶ》中她曾经是守护星球的反抗组织“雪崩”的成员，与敌人神罗公司展开旷日持久的战斗。另外，在蒂法的心中始终对青梅竹马的克劳德怀有深厚的爱意。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

▼▶双目失去神采、喃喃自语着让梵来打倒自己的蒂娜。她是被卡奥斯军团的人控制了吗？而正义感强烈的梵对蒂娜发誓要与卡奥斯军一决高下。





梵是蒂娜的骑士？

梵的战斗技巧

梵可以使用包括单手剑、双手剑、长枪和枪械在内的 8 种武器，并且可以配合他的多项特殊能力更换不同武器进行战斗。梵拥有种类繁多的勇气攻击手段，远近战斗皆可。当进行勇气攻击时，一种技能对应一种武器，技能名称也是以武器来命名的。

梵还拥有一项特殊的技能——转换技。当攻击结束时，他并不会把武器收起来，而是继续拿在手上行动。此时如果使用非对应该武器的其他技能的话，就能施展出转换技。每一项技能都对应了一项转换技，例如虽然出招较慢但具有防御效果、可以蓄力、可以吸引敌人到自己面前、在战斗中移动等等。当然，玩家也可以继续使用目前的武器战斗，但如果能熟练掌握转换技的话，战斗将会变得非常华丽好看。

▶野村哲也根据吉田明彦的设定再创作出来的梵。





CV 小野贤章

性情开朗、凡事总是向前看的少年。《最终幻想 XII》中他与艾雪相遇，为改变世界的命运而踏上旅程。梵十分憧憬“空贼”这一职业，梦想着未来能拥有属于自己的飞空艇。

梵的 EX 模式果然是秘法攻击！



▲梵的 EX 模式忠实还原了原作中的必杀技“秘法攻击”。和《异说 最终幻想》中的加布拉斯一样，梵发动 EX 模式后只要在限定时间内快速连按 R 键，再按下○键即可发动了。

用全力的一击粉碎敌人！



◀释放“秘法攻击”时的画面效果也与《FF XII》如出一辙，他的这个必杀技也是所有参战角色中最为华丽的哦！



运用协助系统从对手的猛攻中逃脱

协助系统是本作中新增加的系统，该系统不仅能够消耗协助槽召唤同伴出来对敌人发动进攻，在自己陷入危急时刻时也可让同伴帮助自己逃离对手的连击。至于要使用哪一种能力，完全是由玩家自己控制决定的。



（第三造型）加布拉斯 Gabranth

CV 大冢明夫

加布拉斯的第三造型是原作中他假扮成双胞胎哥哥巴修时的模样。本作中，他还新增了名为“地裂斩”的新技能，发动时地面上将会出现高速移动的火球。

利用协助替换摆脱敌人的连击

“协助替换”指的是玩家在遭受连续攻击时可以藉由和协助角色互换位置来摆脱困境。由游戏截图中可以看到，协助槽总计有两条，按下L+□会一口气消耗掉全部协助槽发动“协助替换”，前来帮忙的角色会采用防御姿态抵抗住对手的进攻。当然，玩家也可以选择按下L+○只消耗一条协助槽召唤同伴，但此时登场的同伴会采用进攻姿态，并有可能受伤后即刻退场。



◀泰达遭到老爸的狂轰滥炸眼看就要命垂一线……

消耗两条协助槽的情况下



毫发无伤地摆脱敌人的攻击



◀于是泰达便在没有受伤的情况下脱离了险境。虽然发动“协助替换”不能对对手构成任何威胁，但以守为攻也不失为一种做法方法。

▲按下L+□发动“协助替换”，召唤出同伴巴兹，格挡住杰克特的全部进攻！

可怕的协助角色锁定

被召唤出来的同伴并非是无敌的，如果他一出场就受到攻击，就会无法使用任何技能而退场，接下来的一段时间内协助槽也会被暂时锁定，玩家将无法继续召唤同伴作战。

消耗一条协助槽的情况下





◀▲泰达再度遭到老爸的痛殴orz。这次按下L+○召唤巴兹出来看看吧！

▼像这种情况发生时，玩家就会陷入协助角色锁定的状态，并且敌人的攻击也不会因此中断，绝对是危险至极的情况！

但是巴兹在受伤后便立即退场





用反击来逆转战况

当玩家的勇气值快要被攻击殆尽或是HP所剩无几之时，如果能在对手做出攻击动作时以“反击”打中对手，就能大量提升协助槽的量。成功的话，画面上会显示“ASSIST CHARGE”的字样，更有逆转局势的可能存在哦！





EX模式与协助系统是相辅相成的！



▲正在发动EX模式的雅尔提米希亚被蒂法召唤来的同伴闪电击中！画面上方出现“EXブレイク”的字样，雅尔提米希亚的EX模式也被强制解除。

当对手发动EX模式或是协助系统时，我方能与之抗衡的就是“EX破坏”和“协助破坏”这两大技能了。EX破坏是在协助角色打中正处于EX模式下的敌人时就能发动，此时玩家操纵的角色就能获得地图勇气值，而被EX破坏击中的一方则要强制解除EX模式。反之，正处于EX模式下的玩家如果能击退对手召唤出来的同伴，就能达成“协助破坏”的条件。该条件下，EX模式发动方能获得地图勇气值，对手则在一段时间内无法再召唤同伴。



◀与此同时，蒂法便会取得1000多点的地图勇气值，而雅尔提米希亚的EX槽则被清零。

发动协助攻击 打中EX模式中的对手

EX模式的新性能“EX复仇”

在前作中，当玩家受到攻击时如果发动EX模式就能中断对手的狂轰滥炸。而在本作中，取代这一机制的新系统就是“EX复仇”。释放这一系统时，游戏的时间流逝将变得非常缓慢，并且对手会处于毫无防备的状态下，大可以全力猛攻。但需要注意的是，此时对手的协助槽并不会清零，所以他也是可以叫出同伴来帮忙的。倘若受到攻击，可以使用“协助替换”来脱离复仇状态。由于在本作中，EX模式和协助系统大多数情况下都是相互对立的，所以在使用任何一个战术前都要观察清楚对手目前的状况。



反击的时刻到了！

▲被萨菲罗斯的长刀追杀中的斯考尔。此时他已经累计了足够量的EX槽……

用EX复仇来逆转战局！





◀▲在受伤时按下R+□发动EX模式，就能释放EX复仇。以此为代价，EX槽会全部被消费掉，玩家将无法使用其他技能。



（第三造型）

蒂娜·布莱佛德

Tina Branford

CV：福井裕佳梨

醒目：新地图——空中要塞巴哈姆特

每张地图只要满足一定的特定条件的话，就能开启“真地图”。虽然两张地图之间无论是形状还是大小都完全一样，但是真地图会多出许多机关令战斗变得更为多样性。例如本作中新增的场景——空中要塞巴哈姆特的真地图中，在场地上空时刻都有强风吹过，并且海拔越高，风力越大。而下方的墙壁，玩家一旦碰到的话就会被夺去勇气值。看来在真地图上的战斗将会更加富有挑战性和不确定性，也更加适合动作游戏达人们来一决高下哦！

▶在空中要塞巴哈姆特的真地图上，角色只要保持双脚站立在地面上勇气值就会不断提升，换而言之，这场战斗看重的是地面战。



文 纱迦 美编 anubis



MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds



漫画英雄对Capcom 3	Capcom	格斗
多机种	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	美版
	预定2011年2月15日 1～2人	价格未定
	对应机种为PS3及X360	

想当年纱迦玩《漫画英雄对 Capcom 2》时，完全找不到一个陪打的人，真是杯具。如今星移斗转，在《街霸IV》大获成功后，谁还敢质疑本作？而且如今美国漫画英雄们凭借众多大片已经深入中国玩家的心，《漫画英雄对 Capcom 3》的魅力无形中又被放大了好几分。如果你身边实在找不到人陪打，请记住，如今的格斗游戏都是可以联网的！明年 2 月，我等各位来战！

X-23





金刚狼的克隆人。由于丢失了X染色体，不得不克隆为女性。她拥有和金刚狼一样的锋利爪子和再生能力，命运也一样坎坷，还当过妓女，后来终于找到了自己存在的意义。

游戏模式一览

本作的标题画面下只有 4 个选项，分别是：OFFLINE MODE、NETWORK MODE、GALLERY MODE 和 OPTIONS。相信各位一看都知道是什么意思。

目前游戏的单机模式已经公布，除了 SINGLE、VERSUS、TRAINING 这三个标配模式之外，还有一个 MISSION 模式。这是一个类似《街霸 IV》里试炼模式的高难度模式，内容不光是连续技输入，还包括了在各种不利条件下获胜的关卡，很有挑战性。同样的，打过挑战模式后，可以获得原画、玩家点数等一大堆好东西。

超级史高尔

登场角色

目前已确认，本作的登场角色数量为 48 人（BOSS 未明）。Capcom 英雄和漫画英雄各占半壁江山。由于登场角色实在太多，我们也只能对部分角色进行详细介绍。下面让我们来看看已公布的角色吧！其中吉尔和绿妖魔将会作为 DLC 下载角色登场，大约会在游戏发售后的一个月后放出。

托尔

雷神托尔是北欧神话中的神，其武器雷神之锤无人不知。由于他过于好战而被诸神发配到地球上过着平凡的生活，在黑暗力量入侵之时他肩负了保护地球的重任。

Skrull皇帝亲自改造的超人士兵。超级史高尔拥有神奇四侠的全部能力，并远远凌驾于4人之上，再加上Skrull人特有的变形和催眠能力，是极其强大的存在。

漫画英雄阵营	
钢铁侠	《钢铁侠》
绿妖魔	《奇异博士》
邪灵	《奇异博士》
浩克	《绿巨人》
女浩克	《绿巨人》
X–23	《X战警》
死侍	《X战警》
金刚狼	《X战警》
万磁王	《X战警》
美国队长	《美国队长》
魔多客	《美国队长》
蜘蛛人	《蜘蛛人》
末日博士	《神奇四侠》
超级史高尔	《神奇四侠》
托尔	《雷神托尔》

©2010 Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved.
©CAPCOM U.S.A., INC. ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



吉尔

在2代中便已出现过，召唤各种丧尸的必杀技令人印象深刻。本作中以《生化危机5》的造型出现，其飒爽英姿令人眼前一亮，不过再次提醒你：吉尔是DLC角色。



威斯克

“《生化危机》系列”的著名反派角色，在5代中被无情打爆的结局令人扼腕。如今威叔以更加帅气的造型在本作中登场，必然会让FAN们高声叫好！



简单操作

本作看似大开大合，实际上对操作的要求一点也不比 Capcom 的其他格斗游戏低，加上又是三人组队制，新手肯定忙不过来。因此 Capcom 为玩家准备了全新的简单操作（SIMPLE）模式。

本作系统的两大核心就是换人连续技和浮空连续技，如果你选择了 SIMPLE 操作，并不是搓招变简单，而是按一个键就可以使出华丽的连续技。当然并不是说你连按这个键就可以搞定一切了，按键的时机还是很重要的。如果各位不屑于这种模式，那么只要选择 NORMAL 模式就可以。



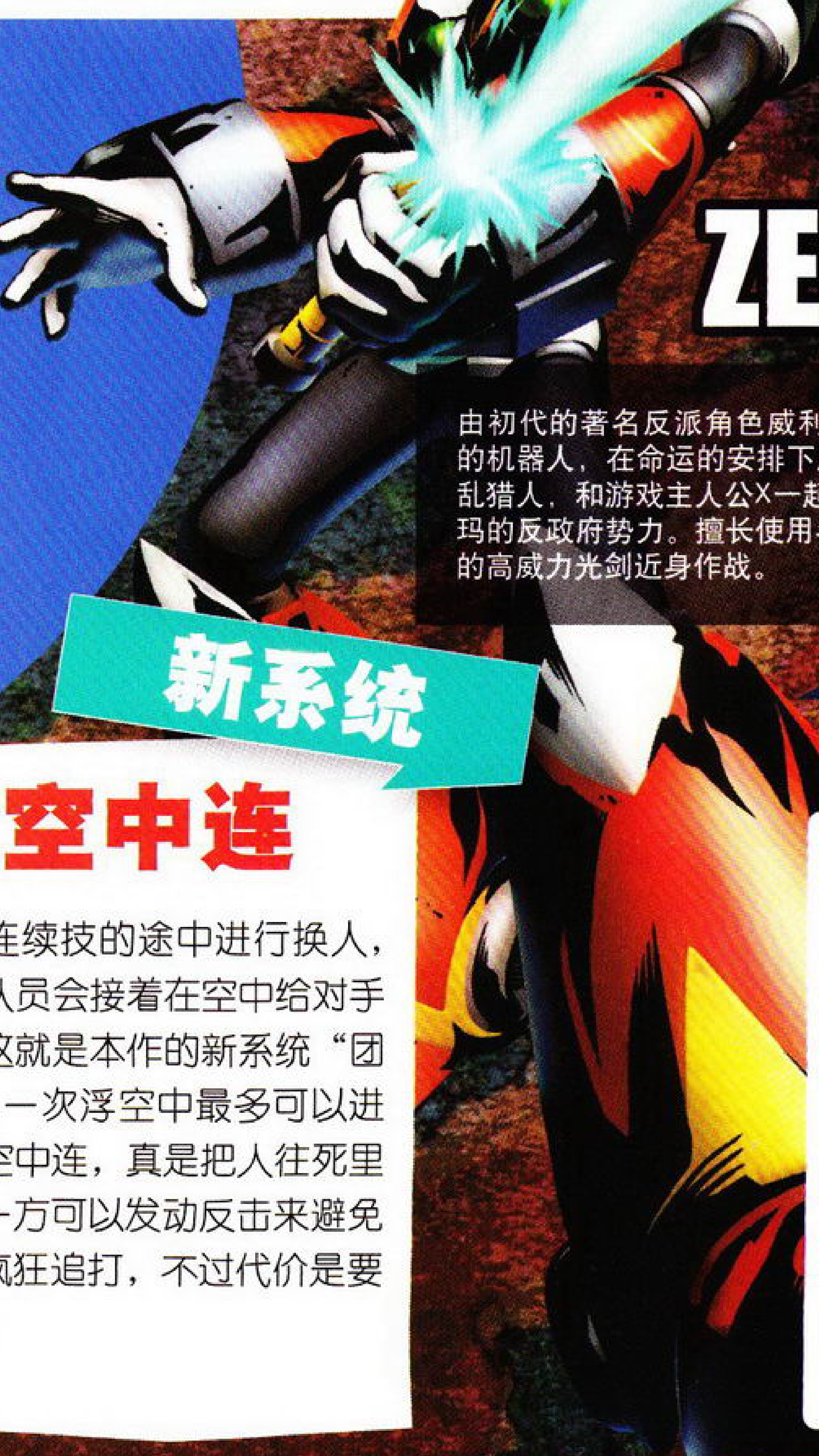


玩家卡

联机模式专用头衔是如今很多游戏都有的设定，而本作会在玩家卡上做足文章。这里所说的玩家卡并不是 Xbox LIVE 和 PSN 自带的玩家卡，而是《漫画英雄对 Capcom 3》为玩家专门设计的玩家卡。在这个卡上会显示非常详细的玩家信息，包括：

- 玩家称号和图标
- 对战成绩
- 玩家点数
- 常用角色
- 最近游戏履历
- 以 5 项指标来划分的玩家能力评价，包括 STABILITY、ATTACK、DEFENSE、MVC3 ATTACK、MVC3 DEFENSE。

这 5 项指标看起来颇为费解，看来要实际玩到游戏后才能知道了。



ZERO

由初代的著名反派角色威利博士制造的机器人，在命运的安排下成为S级反乱猎人，和游戏主人公X一起对抗西格玛的反政府势力。擅长使用名为Z光剑的高威力光剑近身作战。

新系统

X 元素

之前这个系统被理解为复仇，但事实上和《街霸Ⅳ》的复仇系统不一样。X 元素发动之后，角色在一定时间内移动速度和攻击力都会提升，从而使得一些平时无法成立的连续技变为可能。发动时全身被红光包围是 X 元素的特征。

不过 X 元素虽然强大，但一场比赛中只能使用一次。在何时使用就很关键了。

Capcom方面军	
菲莉西娅	《恶魔战士》
莫莉卡	《恶魔战士》
大神	《大神》
特蓉·邦妮	《洛克人DASH》
ZERO	《洛克人ZERO》
威斯克	《生化危机》
克里斯	《生化危机》
吉尔	《生化危机》
春丽	《街头霸王》
隆	《街头霸王》
崔西	《鬼泣》
但丁	《鬼泣》
乔伊	《红侠乔伊》
亚瑟	《魔界村》
斯宾塞	《生化奇兵》

新系统

团队空中连

在浮空连续技的途中进行换人，被换上来的队员会接着在空中给对手一阵狂殴！这就是本作的新系统“团队空中连”。一次浮空中最多可以进行 3 次团队空中连，真是把人往死里打。换打的一方可以发动反击来避免受到对手的疯狂追打，不过代价是要消耗能量槽。



文 九兵卫 美编 NINA

融合艺术与策略性的战棋游戏重获新生！



维纳斯与布雷斯		NBGI	策略角色扮演
PSP	ヴィーナス＆ブレイブス ～魔女と女神と滅びの予言～		日版
	预定2011年1月20日发售	1人	4800日元
	无对应周边		

经历过PS2时代的老玩家一定都记得由Namco推出的《7 莫尔莫斯骑兵队》以及《维纳斯与布雷斯》这两款个性独特的战棋游戏。时隔7年，NBGI近日宣布将在PSP上推出《维纳斯与布雷斯》的重制版，再度燃起了众多老玩家的热情。充满艺术感的设定、跨越千载的剧情以及考验头脑的另类战斗系统等等，这款杰作能够给我们带来的惊喜实在是太多，本期就请和小编一起揭开本作的面纱吧！



宛如命运之书的奇幻世界观

布莱德，一名由于吸食精灵之血而获得不老不死之身的骑士，为了赎罪必须与世间的魔物进行永无休止的战斗，不想这一过便是千年。阿库拉尔大陆，西历999年，从天而降的女神爱丽丝降临在布莱德的面前，并预言一百年之后世界将迎来前所未有的灾厄，只有布莱德才能阻止悲剧的发生。

主角的不死之身，让他可以见证人世间的悲欢离合。什么是永恒、什么是朋友、什么是爱情，一切都不过是漫漫历史长河中的一丝泡影。山贼团中曾经和布莱德并肩战斗的同伴，从少年变成老朽，都无法逃离生老病死的自然规律，但回忆却会永远留在布莱德的心中。跨越千年的游戏体验，难免会让玩家有些感悟和心酸。



▲对应PSP画面重新制作的片头动画。

▼奇特的世界观仿佛在讲述一个美丽的童话。





布莱德 CV：私市淳

布莱德是本作的主角，为了收养无家可归的孤儿并传授他们生存的本领，他组建了劫富济贫的山贼团。另一方面，由于背负着“不老不死”的宿命诅咒，每当有同伴死去，布莱德的身体上就会多出一道刻骨铭心的刺青。

©2011 NBGI
©藤岛康介

队列构成的战斗系统



▲本作的世界观设定美得无法用言语形容。



▲所有的故事都发生在这块经历千年风雨的阿库拉尔大陆之上。

光是出类拔萃的画风以及世界观设定，还并不足以让本作成为使玩家难忘的经典，充满魅力与挑战性的战斗系统也堪称《维纳斯与布雷斯》的神来之笔。在 4×3 的方格内，玩家要选择 7 名成员出战并构成队列。通常第 1 列为 HP 与攻击力较高的战士等职业，第 2 列为弓手等间接攻击的职业，而第 3 列则是辅助魔法与负责回复的队员。简单的规则可以衍变出千变万化的战术策略，游戏的过程就像是下棋一般有趣。

另外，和普通的战棋游戏不同。队伍中的成员会因为岁月的流逝而频繁发生更替，只有男女主角会一直留在队列中，因此以传统的练级方法来玩本作是行不通的。



▲退治突然出现的魔物是当前山贼团最紧要的任务。



▲随时根据战场的情况编排队列的结构是战斗的关键。



▲敌人的首要攻击对象往往是我发第 1 列的前锋。



大魔女 ViVi

CV：小山裕香

纠缠着布莱德的魔女 ViVi，身为人类，却通过远古的试炼而获得了不老之力。妖艳的外表之下，魔女漫长的人生经历让她无所不知，不管是关于魔法还是关于社会的情报都尽在她的掌握中。

巨像山贼团

与其说这是由骑士布莱德率领的勇者团，倒不如将他们看做一支田舍间的小小民兵部队。打着山贼团的名气，其实也只是负责乡邻的警备、退治危险动物这样再普通不过的任务罢了。布莱德想通过这样的团体来收留无家可归的孩子，并将他们培养成能够独当一面的勇者，这也是他最大的心愿。在早已如家常便饭的战斗与任务中，一些不同寻常的事接二连三地发生，山贼团的命运也开始慢慢变化……



女神爱丽丝

CV：皆口裕子

预言布莱德将大难临头并给予其忠告的女神爱丽丝，拥有近乎永恒的生命，高尚而纯洁。虽然从立场的角度无法理解普通人类的生存与思考方式，但爱丽丝却似乎对这个世界有着特殊的目的。



加雷弗

CV：山崎拓海

体格健壮的战士，很难让人联想到他 19 岁的年龄。加雷弗表面粗犷但内心细腻，暗地里对莉莉一直单相思。

莉莉

CV：冬马由美

年仅 16 岁就成为神官的美丽少女，拥有活泼开朗的性格，对身为团长的布莱德爱慕已久。

乌尔拉斯

CV：青野武

常年辅佐布莱德的老战士，当年还是孤儿的他，不知不觉间已经比不老不死的布莱德还要年迈。

维佩尔

CV：阪口大助

维佩尔的职业是骑士，对于一切美味的食物都没有任何抵抗力。

弗利

CV：松野太纪

自愿加入山贼团的新成员，职业为弓手，最敬仰和崇拜的人是乌尔拉斯。

变幻无穷的职业种类

Warrior 战士

战士拥有所有职业中最高的HP，在战斗中充当前锋。虽然攻击力高，但战士并没有回复能力，所以和其他同伴的配合很重要。

Knight 骑士

骑士以铜墙铁壁般的防御能力为骄傲，同时HP与攻击力也不低，是一个非常活跃的职业，在战斗中可以起到很好的辅助作用。

Barbarian 剑斗士

剑斗士的攻击力至高无敌，不管何种武器都能得心应手地使用，是讨伐魔物的最强战斗力。缺点是敏捷度不高，移动力有限。

Magician 幻术师

幻术师的回复能力极高，战斗中还能使用蓄力攻击，只是他们的HP不多，需要搭配其他辅助魔法才能形成有效的战斗力。

Adventurer 冒险者

流浪于荒野的冒险者拥有超出常人的智慧，所有能力都非常平均，可胜任队伍中的任意位置，不足之处是没有特别惊人的能力。

Cleric 神官

神官是援护同伴并发挥治愈作用的职业，是队伍中不可缺少的成员。神官的能力值很低，战斗中只能长时间躲在后方。

Valkyrie 瓦尔基里

在前锋的身后发动强力的弓箭攻击，瓦尔基里是实施间接攻击的最强职业。

Shaman 祈祷师

祈祷师可以发动冰冻、石化等特殊魔法攻击。特别是石化，对付一些杂兵非常有效。

Ninja 忍者

华丽的暗杀者——忍者，擅长各种忍术与武术，敏捷度在所有职业中最高，而且战斗时可以两回攻击，非常好用。

Paladin 圣骑士

神圣的白银骑士，无论攻击力还是辅助回复能力都很高，是足以主导战场局势的珍稀职业。

"《传说》系列"人气角色乱入！





栏目主持 晴天&星夜

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

近期日式游戏以掌机平台居多，尤其是PSP，无论是复刻移植还是原创新作的数量都很惊人。掌机游戏的开发成本较低，制作周期也短，对于处在过渡期的日本游戏厂商来说也是一个缓兵之计，相信明年会有更多的原创佳作出现。

自从本世纪初《蜘蛛侠》引爆超级英雄电影热，每年都会有几部改编自漫画的电影于强档上映。明年夏天，全球电影院里又将充满超级英雄的身影。Marvel的《美国上尉》和《雷神托尔》携手登台，而取得这两部电影游戏改编权的碰巧都是世嘉，希望它们能像《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》一样给人惊喜！

PSP NBGI近日宣布将在2011年春推出名作《浪客剑心》改编的PSP游戏，全名为《浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪》。为了还原出原作的气氛，本作的游戏类型定义为对战剑剧动作游戏，即采用3D的人物建模配以2D格斗的游戏玩法。本作的画面非常华丽，悉数登场的人气角色的每一个奥义都最大限度地忠实于原作，因而会令所有FANS热血沸腾。目前游戏的基本模式还不得而知，但以NBGI多年来动漫改编游戏的经验想必不会让玩家失望。

PS3 在街机厅内日渐衰退的射击游戏，近来越来越多地转战家用机平台。除了即将发售的《怒首领蜂大复活》，还有一款佳作也要在年初与家用机版玩家见面，这就是Cyberfront的《护君被诅咒了》。不仅画面全部改为对应宽屏显示，游戏还新增“冥界活剧模式”，玩法更加具有挑战性。和其他射击游戏不同，《护君被诅咒了》拥有可自由控制的卷轴方式而非传统的强制卷轴，这也是该系列的一大特色所在。

多机种 喜欢高达的玩家又有好消息了，“《SD高达G世纪》系列”最新作——“World”将在明年2月下旬同时登陆PSP与Wii两大平台。本作收录了首次参战G世纪的《高达独角兽》、《剧场版 高达00》等全新作品，登场作品数量合计达到了前所未有的50部。与以往分散的剧情路线不同，游戏将首次采用统一的舞台“G世纪 世界”，玩家可以带领自己的部队介入到游戏的世界中，与高达系列的经典人物与机体并肩作战。

紧急速报

薇奥拉托的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2

PSP ■ヴィオラートのアトリエ～グラムナートの錬金術士2～群青の思い出 ■日版
角色扮演 ■Gust ■预定2011年2月3日



■谜之少女苏菲亚

本作是2003年6月的发售的PS2版同名作的PSP移植版。游戏并不单单是移植了原作的内容，还进行了系统改良，追加了众多新要素甚至全新的结局！其中最让人惊喜的追加要素恐怕就是新角色黑发少女拉比斯和泼辣热情的女孩奈奈美了。除去这二位之外2010年4月PSP上发售的系列作中登场的谜之少女苏菲亚也会登场。玩家将在本作中和这些美丽少女们一起展开旅行。

[文：奈落]



新加入角色介绍



拉比斯

CV：金元寿子

留着黑色长发的冷艳少女，外表看上去楚楚可怜。最初遇见她的时候，总觉得她对苏菲亚心存芥蒂，而原因也会在故事中一步步揭晓。游戏中拉比斯似乎还会不时地和苏菲亚、薇奥拉托发生一些小摩擦。

年龄：12岁左右
生日：4月30日
喜欢的东西：食物和布绒玩具什么的
讨厌的东西：苦涩的东西



奈奈美

CV：彩乃羽由贵

听说最近卡罗特村的人气非常高，所以就专程来这里踩一踩。奈奈美的性格非常泼辣，虽然外表可爱，但其实是一个相当毒蛇的女孩。她的父母在其他村子经营食品店，但是对于自己的女儿却抱着“可爱的女孩就要让她去旅行”这样的想法，让奈奈美成为了旅行商人。

年龄：12
生日：8月21日
喜欢的东西：钱
不喜欢的东西：虫子



苏菲亚

CV：花泽香菜

只有十岁左右的女孩，PSP上前作中被主人公尤迪搭救的迷路小女孩。在本作中再次迷路，在卡罗特的遗迹中被薇奥拉托发现。依然是一位小毒舌妹，只不过这次变得成熟一些了，某些时候还会装大姐姐。

年龄：10岁左右
生日：不明
喜欢的东西：甜食，比如蛋糕或者曲奇之类的
讨厌的东西：苦的食物、吓人的故事。

系统介绍

调和



系列最大的特色之一就是“调和”，也就是将复数的道具组合调和出新的道具。听起来很复杂操作却很简单，新手也能很快体验到乐趣。



村子发展



调和好的道具不但可以用在冒险中，还能在自己的道具屋中贩卖。主人公的目的并不仅仅是让自己的商店生意兴旺，更能让整个村子繁荣起来。只要商店的道具好，客人的评价好，一切自然会朝好的方向发展！



光明之心

PSP 角色扮演 ■シャイニング・ハーツ ■日版
■SEGA ■预定 2010 年 12 月 16 日发售

［文：八重樱］

《光明之心》是"《光明》系列"的最新作，本作以"心"作为游戏系统和故事主题而展开，在平和的小岛上居住的少年利库与失去感情的少女辉夜相遇后便踏上了一段与"心"密切相关的旅程。除了初期就会与男主角结伴同行的女一号外，玩家在游戏进程中还将结识到更多性情迥异的角色，每个角色的身上都有着他们自己的故事，挖掘这些细节所在也是本作的乐趣之一。



新系统：秘密·夜晚·活动

《光明之心》的时间系统有昼夜设定，每到晚上就会出现一个名为"凝视"的指令，使用它就可以和已成为朋友的女性角色共度二人时光。在这段特殊的时间里，玩家可以和心仪的女孩对话来提升好感度，随着好感度的提升，甚至会出现跟进一步的恋爱剧情哦！当然，这一切都是以正确选择分支为前提的……





▶例如当梅尔蒂询问你觉得她什么地方最有魅力时，如果选择"フラットな体型（飞机场身材）"就会被当成是变态萝莉控哦！





◀露菲娜王女交谈时选对她所喜爱的カトレア（卡特来兰）好感度就会大幅提升。

早音

CV：白石凉子

身穿紫色和服、手持冰剑并使用冰劫忍术作为攻击招式的少女，是个不好对付的对手。早音与露菲娜王女的侍从萝娜是旧识，她战斗的目的是为了取回失去的过去。究竟她和萝娜在过去究竟有怎样的纠葛呢？

玛琪西玛

CV：水树奈奈

数度出现在主人公面前的神秘女性，负责给予主人公一行人指引和帮助。她似乎熟知辉夜的心之键的秘密，但同时也指出，对于辉夜而言，取回失去的记忆和新并不代表着能重拾幸福。



伊古泽库缇

CV：橘田いずみ



机甲海盗集团盖尔班卡的指挥官，如外表所示，伊古泽库缇是由古代人制作出来的战斗用人型兵器，因为缺乏人类所具备的情感，因此她可以准确无误地完成上级交付她的任务。但按照 ACG 中的大众设定来看，后期她多半会在主人公的影响下而拥有自己的情感吧……

涼宮春日的追想

多机种 文字冒险 ■涼宮ハルヒの追想 ■日版
■NBGI ■预定 2011 年 3 月 24 日

剧场版《凉宫春日的消失》BD/DVD 版发售在即，NBGI 又给所有凉宫迷带来了另一个好消息，紧接剧场版之后剧情的完全新作《凉宫春日的追想》将在明年 3 月 24 日推出，并且同时登陆 PS3、PSP 双平台，这也是"《凉宫春日》系列"的第六款游戏作品。

对应机种为 PSP、PS3



［文：九兵卫］

剧场版《凉宫春日的消失》的后话……

非线性的多分支剧情

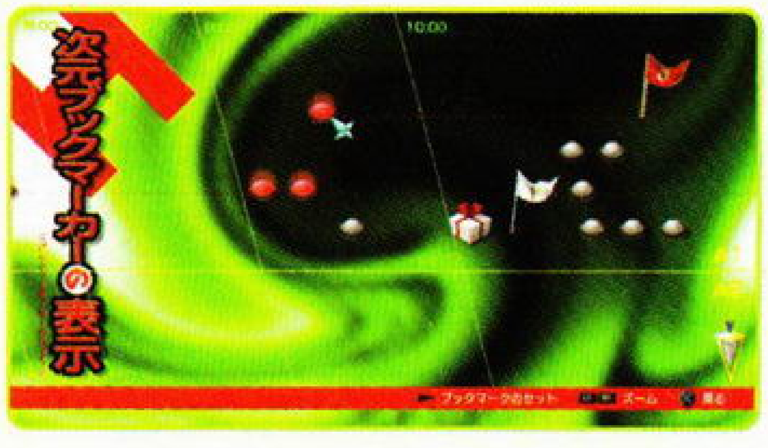
本作采用多分支、多结局的设定，阿虚可以通过各种"假设"来寻找不同的线索并解开其中的"结"。在北高祭召开的两天内（48 小时），既可以选择在一个既没有未来人，也没有外星人和超能力者的"正常"世界中享受原本的安逸与宁静，也可以争分夺秒不放过任何情报，只为回到那个不能安宁的 SOS 团，到底怎么走，决定权在玩家的手中。



▶本作由动画版《凉宫春日》的制作小组监制，声优阵容也完美继承。



▲北高祭的活动手册，到底想去哪儿可以自由选择。



▲收集线索时用到的图鉴，其中隐含的提示还是一如既往地抽象。

重回北高祭

刚刚从凉宫春日消失的噩梦中解脱的阿虚，不管是精神或是肉体都还没来得及享受日常生活带来的半点滋润，似曾相识的光景让人莫名地困倦，直到清醒过来的时候，时间却又重新倒回到北高祭。于是我们的故事就从这里开始……



▶游戏的剧情设定在现实生活的平行世界中，不安分的春日又给阿虚出了一道难题。



■竟然会害羞的长门让阿虚更加感觉这个世界不对劲。

PS3 版与 PSP 版存档共通

除了画面有所不同，本作的 PS3 版与 PSP 版内容基本一致。更值得一提的是，这两个平台的游戏存档是可以互通的！即是说玩家在家中打出来的 PS3 版剧情，出门后可以拷贝在 PSP 中读取存档继续游玩，反之亦可，实在是非常方便。只不过，这样的情况玩家就必须得准备两张游戏。（笑）



◀这个镜头相信看过剧场版的玩家都非常熟悉。



◀无论在哪里，春日还是春日，这多少让阿虚有点舒心。

限定版包装

限定版方面，PSP 与 PS3 版也基本一致。游戏本体以外包含一个特别影像集、一本小画册以及三张等身大海报，售价分别是 1 万 479 日元和 1 万 1529 日元。



▶限定版全部内容。



对应机种为 PS3、X360

■盾牌是美国上尉的标志，具有攻守兼备的特点。

美国上尉 超级战士

[文：星夜]

多机种 动作 ■Captain America: Super Soldier ■美版 ■SEGA ■预定 2011 年夏季发售



■美国上尉总是用他强有力的拳头把敌人打得满地找牙。

二战期间，各国都在研究自己的秘密武器，德国在研究核武器和人类基因，而盟国秘密启动了“重生行动”，在这个超级战士改造计划中，病弱的 Steve Rogers 成为一名经过基因改造的完美战士——他的身体就是一个大规模杀伤性武器。

诞生于上世纪中期的 Marvel 经典漫画《美国上尉》明年将会推出电影版，取得游戏改编权的世嘉将于同期推出一款同名游戏。本作的开发商是 Next Level Games 公司，之前他们制作了《蜘蛛侠 敌友难辨》。电影版主要讲述美国上尉的起源，而游戏版将围绕他在战争中的经历。电视剧及漫画剧作家 Christos Gage 参与了游戏版的剧本创作，美国上尉将与科学家 Arnim Zola 等敌人战斗。早在 FC 时代，《美国上尉》就有游戏版推出，标志性的盾牌自然是战斗的关键，本作也不会例外。盾牌可以用来抵挡子弹，还可以使子弹反弹，将敌人消灭。将盾牌投掷到敌群中，能够像橡胶球一样在敌人之间冲撞反弹，杀伤整批敌人。本作也有一些类似于《波斯王子》的平台跳跃内容，盾牌也可以帮助玩家前往难以到达的地方。

近身战斗方面，美国上尉主要是用自己强健的身体进行拳脚攻击，在战斗中可以积累“极限攻击”槽，蓄满后可以发动超级必杀技，这时会有很酷的慢镜头效果。在游戏中启动“战术视觉”模式，可以看到关键物体加亮显示。



■本作的画面制作得相当细腻逼真。

漫画史上的二战英雄回归!

雷神托尔

多机种 动作 ■Thor: God of Thunder ■美版 ■SEGA ■预定 2011 年 5 月发售



■主演Chris Hemsworth的形象将会在游戏中忠实还原。

对应机种为 PS3、X360、Wii、PSP、NDS

1962 年，漫画界传奇人物 Stan Lee 和 Larry Liber 与漫画家 Jack Kirby 联合创作的《雷神托尔》开始在 Marvel 出版的漫画杂志上连载，这部根据挪威神话改编的漫画大获好评，连载了几十年。明年夏季档，根据该漫画改编的电影将会上映，由《星际迷航》中饰演 George Kirk 的 Chris Hemsworth 担纲主演。同期推出的游戏版中，Hemsworth 也将提供他的形象与配音。

在游戏版《雷神托尔》中，玩家将前往挪威神话中的各种奇幻世界，挥舞雷神巨锤，与敌人展开惊天动地的战斗，最终目的是捍卫诸神居住的 Asgard 仙宫。除了巨锤外，托尔还能掌控元素风暴，用闪电和飓风作战。在战斗中积累足够的英勇值之后，可以获得新能力与武器升级。PS3 和 X360 版是主力版本，是一款以近距离战斗为主的第三人称视点动作游戏，玩家将会与 25 英尺高、12 吨重的巨魔战斗。Wii 版的剧情流程与高清版相同，不过在画面表现方式上采用了与 PSP 版相同的处理，比如漫画般的过场动画。另外 Wii 版也对应体感操作。NDS 版则是 2D 的横卷轴动作游戏，剧情与系统都与家用机版不同。



■与巨魔作战，是否会借鉴一些《战神》的元素呢？

[文：阳光成员 清国清城]



■挪威神话中壮观的场景等待着玩家。

挥舞雷神之锤捍卫仙宫之战!

拳击之夜 冠军

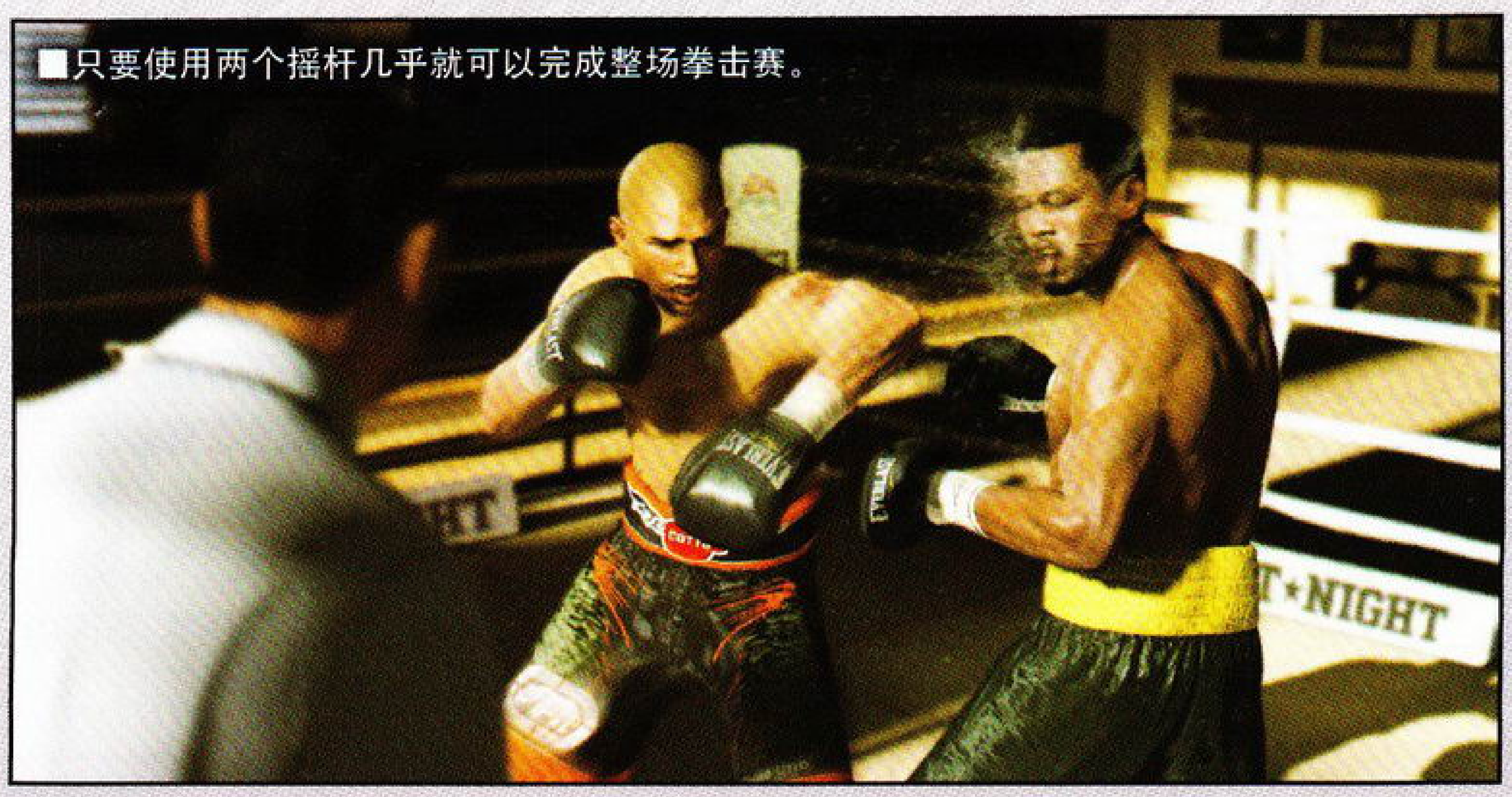
多机种 体育 ■Fight Night Champion ■美版 ■EA ■预定 2011 年内发售

对应机种为 PS3、X360

[文：阳光成员 清国清城]

EA 的《拳击之夜》是拳击类游戏中的泰斗，通过多年来的不断改良进化，目前正朝着简单而具有深度的拳击模拟方向发展。明年的最新作号称将成为有史以来最能动态模拟拳击运动的游戏。

本作在物理系统方面进行了改进，人物的移动、出拳、防守等动作都会更真实。最大的变化是本作引入的“全范围出拳控制”系统，只要使用两个左右摇杆，就可以做出所有的出拳动作，轻轻地左右拨动右摇杆就可以左右出拳，摇杆轻转 45 度可出勾拳，先向后再向前拨动摇杆即为上勾拳，用 L/R 键可以对出拳的位置进行微调。根据玩家拨动摇杆的幅度与速度，出拳的速度与力度也会随之改变。EA 表示，希望这种简单的操作系统能够让更多新玩家接触《拳击之夜》系列”。



■只要使用两个摇杆几乎就可以完成整场拳击赛。



拳击游戏的操作革命!



《GT5》和《MHP3》。两者相隔一周时间，都是自己喜欢的游戏阵列中位居金字塔顶端的必玩之作。本来想着在《MHP3》发售之前搞到A-spec高等级，到时候一边开B-spec一边砍龙，不亦乐乎。一个是看似小清新风格的心情竞速，一个是看似血腥暴力的屠龙大战。可是没想到各种忙，小清新让自己精神紧绷，血腥斩杀让自己神清气爽却不敢放肆沉迷，两个时间杀手挤在一起就是两败俱伤，再次底力爆发，回想起去年《MH3》发售之时……最近睡眠时间严重不足，胡子长到胸前了。冷静，冷静。

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×3　热血推荐×2

怪物猎人 携带版 3rd



黄金珍藏

推荐玩家人群

●动作游戏玩家。●喜欢收集的玩家。●喜欢多人游戏的玩家。

总分 30

■完美进化。

雷电

目前中国家用机玩家群中数量最庞大的群体非猎人莫属，而这个群体却也是非常核心向的，让聚拢起来的普通大众玩家核心化，这就是MH的魅力所在。踏实的手感，收录系列所有的12种武器，风格各不相同，12套攻击套路的节奏、战术全然不同。丰富的收集要素，数十种怪物供你狩猎，每种怪物几乎都有独立对应的12种武器和剑士、枪手套装，收集数量庞大、耗时长、成就感满点，经过不断努力造出新装备时的快乐和艰苦的战斗过程形成对比，是猎人的最大乐趣源泉和动力，通过收集和联机对战中与好友的交流，使游戏在数百上千小时的游戏时间里仍旧能源源不断地提供过程的多变性和趣味性，这正是MH成功的关键所在。铳枪、双剑、弓、狩猎笛的回归和数量众多的亚种一举打消玩家对MH3的不满，完全进化的狩猎猫系统可以让玩家在联机中带猫出战，大大提高了其存在的重要性，完善的猫猫养成和武器系统非常厚道。各种细节的调整和进化之处非常多，全都是贴心的变动和充满亮点的创意，系列最优不解释。



九兵卫

时隔两年多，掌机猎人众终于再次拿起手中的武器，走进全新的狩猎季节。游戏与《MHP2G》几乎是两个游戏，不仅地图全部焕然一新，所有的怪物也几乎都来了一次大换血。在《MH3》中取消的武器在本作悉数归位，并且细节上增加了众多更爽快的动作，游戏的流畅性大增。虽然《MHP3》并未让玩家从前作的存档中继承太多实质内容，但回望所有村长以及集会浴场任务再对比前作，我们就会发现其实本作才刚刚是起点而已，或许将它看成《3G》的热身也不妨。（笑）

洛克

超人气狩猎游戏的最新作终于降临PSP平台。和该平台上的之前作品一样，本作也以家用机版为基础制作。除了对家用机版的《MH 3》不足之处进行诸多改进外，游戏还对一些细节进行修改，增加许多方便玩家的设定。随从猫系统在《MHP2G》的基础上得到大幅度强化，合理搭配随从猫的技能能使狩猎轻松很多，即使单人游戏也不再寂寞。新加入的温泉系统让集会所和增加能力的功能一体化，不必特地跑回家吃猫饭让游戏方便不少。多龙狩猎任务增加，挑战度提高。

■PSP■UMD■Capcom■Monster Hunter Portable 3rd■动作■2010年12月1日■1～4人■无对应周边

GT 赛车 5



黄金珍藏

推荐玩家人群

●所有竞速游戏玩家。●爱车一族。●车辆收集控。

总分 27

■美玉有瑕却也光彩夺目。

雷电

以真实驾驶为卖点的本作驾驶手感真实而不缺游戏乐趣。生涯模式将游戏的精髓表现得淋漓尽致，丰富的竞速赛事和各种风格的特别活动让你体验各种驾驶风格；执照考试模式不仅仅是超难的挑战，更是每位玩家的老师，通过它你可以有效地提高自己的驾驶技巧；1031辆车，满足爱车人士的收集欲望，每辆车手感不同，精致车的车内视角效果优秀，随着玩家等级提升打开的车损效果也很棒；仰仗游戏本身模拟真实的物理引擎，细致入微、专业至极的车辆调校系统拥有非比寻常的深度和广度；拍照旅行模式可以带您游历世界各地，为爱车拍照。游戏共有71条赛道，世界各地的真实赛道完全还原、城市赛道带您领略异国风情、原创赛道发挥车辆极限性能、拉力赛道提供不一样的速度感，还能自定义一些参数随机生成赛道，大大延长游戏时间。新加入的天气变化系统、昼夜交替的时间系统为赛场增添了更多变数。不过精致车与超过700辆的标准车的差距可不起6年的开发时间，网络服务器不堪重负影响心情。



纱迦

优秀的手感真实而不缺爽快，辅助驾驶系统的存在让新手和老玩家都可以在游戏中得到驾驶的乐趣，丰富的模式有难有易，选择自己擅长的、喜欢的项目去体验，寻找自己最容易接受的乐趣。拍照、看GT TV节目、与好友在线上切磋，作为爱车的朋友交流、讨论的一种“中介”，让其存在的意义超过一款普通的游戏。不过，经过超长的开发周期后面世的本作，在某些方面并未达到FANS的最高预期。虽不至于说非常失望，但也有些不爽。期待补丁早日完善和各种DLC内容。

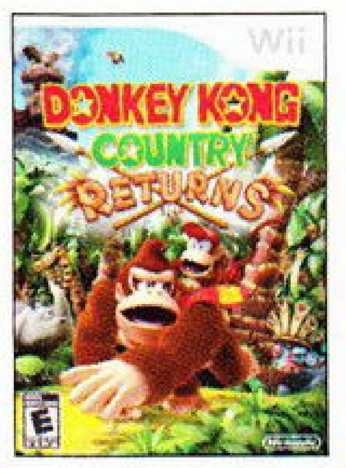
铃

本作的魅力从播放片头的那一刻起就展露无疑，美观的界面和优美的音乐时刻伴随着玩家，让人看不腻、听不厌。有各大名厂的授权，游戏中大部分的车辆都来头不小，因此观看车辆信息同样是一样很惬意的事情。为爱车改装，替爱车照相、给爱车做护理，再驾驶着心仪已久的名车在钟爱的赛道上完整地跑上一圈，陶醉之余任何事情都会被抛到脑后。游戏内容与模式丰富到一口气没法说完，如果不是因为开发时间太长，延期次数实在太多，以本作的素质获得再高的分数也是名至实归。

■PS3■BD-ROM■SCEA/Poliphony Digital■Gran Turismo 5■竞速■2010年11月24日■1～16人■对应方向盘和PS Eye

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

超级大金刚 回归



推荐玩家人群

●操作比较好的玩家。●对"大金刚"有爱的玩家。●平台动作游戏爱好者。

黄金珍藏

总分 28

■大金刚强势回归。

铃

不愧是《超级大金刚》，本作保持了系列一贯的高难度，部分关卡对玩家的操作要求极高，不过能够购买生命的设定与宽松的奖命体制提供给了玩家源源不断的挑战资本。游戏关卡众多，而且重复度低，收集要素丰富。无论是敌人还是大金刚，在游戏中的表现都可爱又自然，许多场面令人忍俊不禁。

八重樱

时隔14年之后问世的正统续作，的确不辱《大金刚》之美名，巧妙的关卡设计与精美的游戏场景相融合，构建出独特而富有魅力的大金刚世界。隐藏要素众多，新颖的收集成分赋予了游戏更长久的生命力。但本作整体来说难度较高，想要通关可能会损失掉十几、乃至几十条命，难免会产生一些挫败感。

雷电

鲜艳的色彩，惟妙惟肖的角色，经典的手感，动听的音乐，时隔多年重新回到人们视线的大金刚以其鲜明的形象迅速夺回当年耀眼的光芒。难度高，不是那种让人想摔手柄的难，而是会让人心悦诚服地佩服关卡设计的巧妙的难。新加入的几个对应体感的操作用起来也得心应手，平台动作佳作。

■Wii■DVD-ROM■Nintendo■Donkey Kong Country Returns■平台动作■2010年11月21日■1～2人■无对应周边

圣恩传说 F



推荐玩家人群

●对爽快战斗有兴趣的玩家。●没有机会玩Wii版的传说饭们。●对BoA、樱井孝宏、花泽香菜有爱的人。

热血推荐

总分 24

■逆袭移植的高清传说。

脆薯条

虽然本作是Wii版的强化移植，新角色、新技·术、新奥义都一应俱全，而且画面也高清化。战斗系统中新追加了"Accelerate Mode"，使得爽快度又一次大幅提高，而且严谨性比较得当。Wii版中的大多数BUG已经修正，作为NBGI的第N次传说移植，本作还是比较厚道的。

奈落

这次高清化不仅仅是单纯的画质优化，更增添了比较厚道的要素。虽然画面比《薄暮传说》还是差一些，不过本作的战斗非常爽快，速度感满点。"守护"是本作的故事主题，朋友间的羁绊被描绘得生动感人。剧本水平在《传说》系列"中属于上乘，加上大牌声优们的倾力演出，值得传说饭买账！

九兵卫

相比Wii版，游戏在画面上的进化是显而易见的，先前备受恶评的众多BUG这次也一并修正，算是合格的移植版。基于CC系统的战斗部分是游戏的亮点，比《薄暮传说》爽快很多，而隐藏迷宫、分支要素等内容则保持了《传说》的一贯特色。可惜的是，游戏中实质性的新增要素还是少了点……

■PS3■BD-ROM■NBGI■テイルズ オブ グレイセス エフ■角色扮演■2010年12月2日■1～2人■无对应周边

太鼓之达人 Wii 大家来聚会 3代目



推荐玩家人群

●音乐游戏爱好者。●喜欢用游戏来招待朋友的人。●太鼓达人。

总分 24

■众人敲鼓乐趣多！

九兵卫

和去年发售的2代一样，这次的家用机版《太鼓》依然是收录了足足70首新老曲目，其中《黑岩射手》、《怪物猎人》等等都是时下最为流行的人气曲目。新作的核心是加入了对应4人同乐的聚会游戏，操作简单且场面热闹，非常适合在家中和朋友一起游玩，有爱的玩家建议使用专用鼓进行游戏。

胜负师

虽然《太鼓》系列作品每年都在出，游戏的基本玩法也无太大变化，但每次的新作推出后依然能让我们乐呵地玩上很长一段时间。没有掌机版的RPG模式和别出心裁的BOSS战，但本作新增的4人聚会游戏也是系列前所未有的改变，欢乐热闹的鼓声中，每个人都能得到无穷的乐趣。

八重樱

正如本作的标题"大家来聚会"所示，本作支持4人对战娱乐，是朋友们聚会时打发时间的不二之选。游戏中总计收录歌曲达到70余首，其中有不少都是时下最为火爆的动漫游戏歌曲，很能激发宅人们的浓浓爱意。如果你已经玩累了紧张刺激的动作或是打枪游戏，就用本作来放松一下自己吧！

■Wii■DVD-ROM■NBGI■太鼓の达人Wii みんなでパーティ☆3代目！■音乐■2010年12月2日■1～4人■无对应周边

魔神之地



推荐玩家人群

●对合作解谜感兴趣的玩家。●制作人冈本吉起的粉丝。●奖杯迷或是成就饭。

总分 21

■火候不足的"ICO LIKE"。

胜负师

双人合作的设定，黑色黏稠的敌人，这些都让人联想到名作《ICO》，只是两位主角的长相很不讨巧，画面技术也不过硬。虽说解谜设计方面可圈可点，战斗系统也动了一番脑筋，但和同类游戏一样存在重复价值不高的缺点。冈本吉起要依靠本作让他的游戏共和国打个翻身仗，怕是还欠了些火候。

脆薯条

起初游戏的节奏非常慢，不过与魔人之间的相互配合还是非常有创意的想法。游戏的画面可谓风格迥异，战斗部分不仅需要玩家动脑，更要与魔人相互配合才能顺利通过。游戏中也加入了时下流行的"潜入要素"，部分场景同样需要玩家思考很久才能安全通过，可谓是一款风格非常异类的作品。

奈落

本作给人这样一种感觉：每个部分似乎都有自己的特色，但是又找不到什么惊喜的地方。最大的亮点是与魔人旅途中的那种莫名的伤感。在解谜和战斗方面与魔人的互动还算有点特色，潜入要素也给人新意，但整体表现平庸。不过如果你是一个酷爱传统动作游戏的人，或许这款作品还是值得一玩的。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■NBGI/Game Republic■Majin and the Forsaken Kingdom■动作冒险■2010年11月23日■1人■无对应周边

超级机器人大战 L



推荐玩家人群

●出场作品的支持者。●不在意难度的战棋游戏爱好者。●日本机器人文化爱好者。

总分 21

■越来越不给力的NDS《机战》。

纱迦

本作进化非常有限。所谓进化，并不是说一定要加入语音才行，游戏系统一样可以做出新意。不过本作尽管换了实际制作人，但抛开收录的新作品不说，游戏的进化实在不多。机体奖励设定鼓励玩家多用二线机体，是否优秀有待玩家自行判断。新加入作品的战斗动画是加分点，但为数众多的BUG让人失望。

洛克

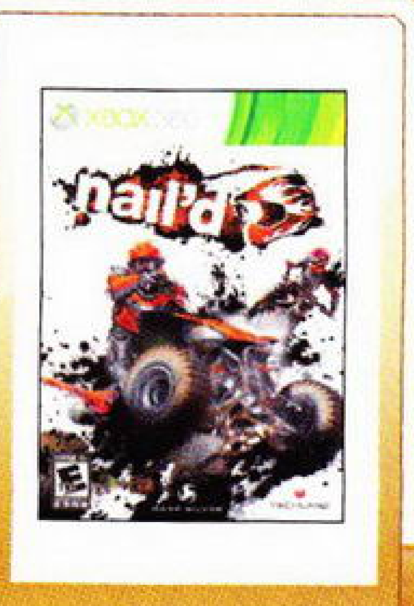
极有可能成为NDS平台上的最后一作《机战》游戏的本作，表现只能算是中规中矩。全新的小队系统使游戏的战略性有所提升，二线机体在新系统下得到翻身。战斗动画看起来依然不给力，只有新机体的动画让人满意。尤其要批评的是游戏的BUG多得令人发指，从这一点来说本作可称NDS上最差的一作。

九兵卫

相比前作《机战K》，游戏的系统进行大幅度改进。在前期下只能对机体进行5段改造、疲劳系统和取消芯片功能都使游戏难度有所上升。全新的小队系统使战略性提高不少，战斗中玩家要利用不同特性的机体互相援护，才能用最小的消耗战胜敌人。只可惜游戏仍然没有语音，热血度大幅下降。

■NDS■卡片■NBGI/Banpresto■スーパーロボット大战L■策略角色扮演■2010年11月25日■1人■无对应周边

nail'd



推荐玩家人群

●越野赛车狂野速度追求者。●不喜欢好好开车的人。●喜欢《机车风暴》的人。

总分 21

■玩命摩托

雷电

驾驶越野机车在险峻的环境中高速狂飙，高速行驶中根据赛道的提示及时做出反映完成比赛，在高低起伏的地势上上下下，在高空中飞跃的感觉蛮爽快。可是驾驶手感单调，速度感太假，物理引擎也松松垮垮，这让本来追求刺激的本作失去了惊险之感。加速系统设定意义不明确，重复游玩乐趣大减。

星夜

极限越野赛车游戏追求的是疯狂的速度感与狂野的赛道，不过没有强大的物理引擎为基础，就会出现速度感失真的情况，这就是本作的硬伤所在。无论是速度感、赛车的力量感和重量感，都明显有所欠缺。不过本作的赛道场景还算出色，也比较有想像力，驾车腾空而起并穿越空中火圈时相当令人兴奋。

纱迦

游戏怎么看都像是《PURE》的续作，实际上游戏没有做花式动作的设定，有的只是玩命狂奔。游戏的赛道不多，但条条精彩，不单是地形复杂，众多分支和活动机关的设定也令人大呼过瘾。游戏节奏非常快，风驰电掣时一不小心就会车毁人亡，玩家就在不断的车毁人亡中成长。游戏模式少是个缺点。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Deep Silver/Techland■nail'd■竞速■2010年11月30日■1～12人■无对应周边

龙士传说 三位一体 零



推荐玩家人群

●喜欢末弥纯画风的人。●对无双风情有独衷的玩家。●对研究系统乐此不疲的人。

总分 21

■三位一体、斩妖除魔

纱迦

游戏的画面经过特殊处理，虽然远未达到让人眼前一亮的地步，但很好地掩盖了技术的不足。游戏以不断接任务的方式推进剧情，过于强调弱点时机的战斗一开始让人觉得有趣，后面就会觉得单调。任务难度的说明不够，初期很容易GAME OVER，重来的话需要返回迷宫该层的开始，让人感觉不亲切。

九兵卫

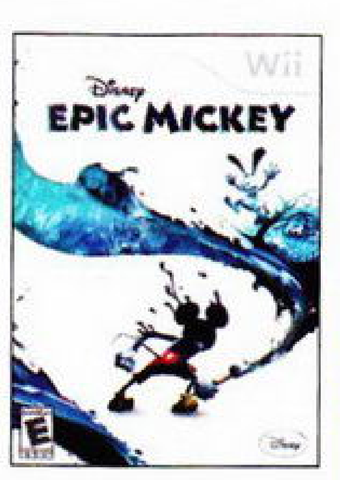
经过几次不长不短的延期，本作终于低调发售，即便如此，游戏最终的素质值得商榷，不仅画面与音效毫无亮点，战斗中的打击感也有不小问题，相比系列前几作甚至存在退步。值得称赞的是游戏中的BOSS战，压迫感与紧张度很强，随时切换三名主角的设定避免了千篇一律的单调与重复。

胜负师

游戏成品要比试玩版出色很多，以DEMO判断其素质就上当了。油画风渲染的画面比较讨巧，音乐还算中规中矩。其亮点主要在于系统的探索上，有无双风，但又有明显区别。任务制的推进方式比较清晰，三名主角在战斗中三位一体，又各司其职，丰富的技能成长让变化与可玩性得到保证。

■PS3■BD-ROM■Koei Tecmo■トリニティ ジルオール ゼロ■动作■2010年11月25日■1人■无对应周边

经典米奇



推荐玩家人群

●迪士尼动画爱好者。●黑暗风格作品崇尚者。●怀旧动画爱好者。

总分 20

■经典米奇的黑暗冒险。

雷电

用一个故事将迪士尼各种童话世界联系在一起，有些像《王国之心》，但是并没有将动画素材利用好。绝大部分流程都发生在黑暗风格的场景中，操作感粗糙，战斗单调，机关重复，而经典动画世界都以2D卷轴形式表现，虽然漂亮，可惜太短且没有难度。游戏设计能力拖了故事和设定的后腿。

八重樱

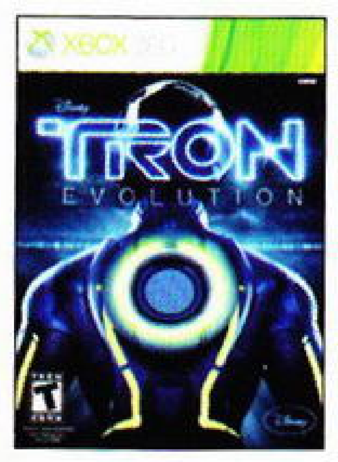
期望越大失望越大，上手之后就会发现本作的绝大部分精华就是之前宣传影像中所公开的那些，剩下的只有单调乏味的战斗系统、令人感觉不适的场景设计以及吐槽无能的操作视角。游戏本身的创意的确不错，然而最终呈现在玩家面前的却是如此品质，只能说是个莫大的遗憾了。

星夜

鼎鼎大名的Warren Spector监制、迪士尼经典的彻底改头换面，《经典米奇》本是一款意义重大的话题之作。可惜Spector对平台动作游戏到底是经验不足，本作的操作精确性与镜头设置令人不敢恭维，战斗也比较重复单调，冒险过程中经常让人感觉失去了方向感，关卡设计也不像宣传的那样充满想像力。

■Wii■DVD-ROM■Junction Point/Disney■Epic Mickey■动作■2010年11月30日■1人■无对应周边

电子争霸战 进化



推荐玩家人群

●对《波斯王子》等飞檐走壁游戏有爱的人。●对电影版有兴趣的人。●电子世界科幻题材爱好者。

总分 20

■经典作品力求"进化"之作。

纱迦

游戏的画面非常出色，看上去非常舒服，完全超过了电影改编游戏的平均水平。游戏中借鉴了不少著名动作游戏的特色，你会看到《波斯王子》、《未知海域》等很多名作的影子，独特的光盘战斗，还导入了升级的要素。但游戏的细节做得不好，有时视角让人不爽，操作方面也有一些问题。

雷电

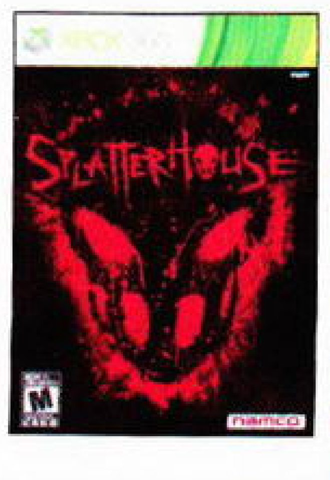
拥有划时代意义的80年代经典科幻电影在当年算是拥有突破性的CG技术，本作试图填补三十年前的故事和即将上映的新电影搭上桥梁。游戏画面漂亮，经典的老设定经过重新雕磨仍旧未来感十足，能看出制作组的努力，可是借鉴了众多优秀动作游戏的本作仍旧问题重重，操作不流畅，视角也不好。

星夜

喜欢《电子世界争霸战》的玩家看到那独具特色的视觉风格忠实展现相信都会感到激动，可惜的是除了画面风格外，本作在其他方面就乏善可陈了。角色刻画若有若无、剧情交待得不清不楚，在动作操作方面不够精确，可以当武器投掷的4种光碟类型并没有明显的不同，拥有很多电影游戏存在的通病。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Disney■TRON:EVOLUTION■动作■2010年12月7日■1人■无对应周边

腐尸之屋



推荐玩家人群

●对大出血场面感到兴奋的人。●是动作游戏就想尝试的玩家。●喜欢纯粹发泄型游戏的人。

总分 19

■满屏都是番茄酱。

纱迦

和之前的作品一样，游戏极度强调暴力，尽管是卡通渲染风格，但丝毫无损游戏带来的感官刺激。游戏的难度较高，不能熟练掌握游戏系统的话即使是普通难度也够呛的，冗长的读盘也让人生厌。游戏在血腥暴力方面颇有建树，暴力无边的终结技令人兴奋不已，重口味玩家很容易在游戏里找到乐趣。

铃

这是一个满屏番茄酱乱飞的游戏，战斗动作和系统都是为了血腥而设定的，主角和敌人动不动就血流如注，被扯掉胳膊打断腿，本作要是不谈血腥，就没有什么可说的了，除非有人觉得收集女主角的玉照很有意思。如果以上你都不反感，那么尝试一下本作还是可以的，只是不要被游戏的读盘画面吓到。

胜负师

虽然定位于暴力发泄型的快餐游戏，但品尝起来却是浓厚的番茄汁盖住了所有食材的味道。哪怕不在乎滥俗的剧情、嘈杂的音乐，但关卡设计的不成熟就很容易坏了玩家的心情，许多场景都会出现糟糕的视角问题。拿着自己的断肢抽怪物的设定有些创意，只是重复的血腥很快就会让人厌倦。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■NBGI■Splatterhouse■动作■2010年11月23日■1人■无对应周边

不知各位还记得不久前在PSP上发售的《核石之王》吗？在发售之际，由于SE打出了“超越猎人”的口号而受到不少玩家的关注，虽然说游戏的评价不高，但值得研究的地方还是不少。如今孙午饭同学投来一篇本作的研究文章，全面分析了游戏中斧头防反战斗的战术分析与挑战录像，对本作有兴趣的朋友不妨看看本篇研究学习。

文 孙午饭（gohan）
编 洛克 美编 NINA



研究中心 RESEARCH CENTER

核石之王	Square Enix	动作
PSP ロード オブ アルカナ		日版
2010年10月14日	1～4人	5980日元
无对应周边		

防反极限流教程

打法简介

任务名称

砂漠に坠ちた太阳（C8）	
武器	ビヘッディングアクス・ノヴァ
オーブ	攻击の极意、神族の圣印、不退转の觉悟、マナの导き
召唤卡	炎神召唤（发动后使炎神亚种进入气绝状态）
流程要点	4区钥匙战（ブレイズゴブリン、ボルックス、スケルトンガーター）
	8区钥匙战（ボルックス、スケルトンガーター）
	9区炎神亚种战
	スケルトンガーター近身逆时针绕圈引蓄力斩后防反。
	ボルックス斧子二连砍锁杀或者防反右手旋转攻击。防反成功后ボルックス倒地，斧子三连砍攻击。倒地过程中，普攻第二下可再次让ボルックス倒地。

BOSS战说明

炎神亚种的最大难点是右手的破坏。破坏右手前，用近战武器攻击身体其他部位，伤害都为1。视频的大体思路是利用斧子普通攻击和防反，在玛娜提升オーブ的辅助下，快速积蓄玛娜槽，满槽后发动炎神召唤使炎神亚种进入气绝状态，同时攻击右手弱点部位，以求快速破坏右手提高伤害输出。防反部分，炎神亚种的翻滚攻击，可以在场景边缘位置进行闪防，同时积攒一定的玛娜。角色站位在炎神亚种正前。炎神亚种通常会使用左拳重击，随机会附加起跳下压。起跳时右手和身体都有攻击判定，下压时也有攻击判定。角色正面闪防炎神亚种重拳，身位会挤到炎神亚种的右侧，正好可以回避掉起跳时的伤害，同时进行防反。炎神亚种的炎剑攻击准备时间较长，在注意到



其身体有一丝移动时就可以进行防反了。这里需要说明一点，通常情况下的炎神亚种身体都较硬，伤害都为1。但是炎神亚种在右手受到一定伤害，做出下蹲护手动作的这段时间内，攻击身体可以给予重创的。炎神亚种在怒后会有一招起跳下砸的大招。这招攻击十分恐怖，但有趣的是这招也是攻击炎神亚种右手的最佳时机。这招攻击共分四个部分，第一部分炎神亚种两手握在身前，身体发出蓝色火炎，角色靠近会受到伤害。第二为起跳攻击，第三为下砸，第四为下砸后出现的熔岩块。注意熔岩块为持续攻击判定。了解这一过程后，可以看出炎神亚种两手握在身前，就是攻击弱点右手的最佳时机。具体方法为，看到两手即将交握，进行防反。此时注意不要锁定，站位最好在其左侧靠前一点。防反攻击时进行攻击方向的微调，力求攻击到弱点右手。成功后，炎神亚种直接出现下蹲护手动作。

任务名称

雷云を统べる神（C10）	
武器	ビヘッディングアクス・ノヴァ
オーブ	神族の圣印、攻击の极意、不退转の决意、不退转の觉悟
召唤卡	龙骑召唤（9区清理最高级骷髅杂兵）
流程要点	5区钥匙战（ブレイズゴブリン、マンドレイク・变种）
	6区钥匙战（マンドレイク・变种、スカルキラー、マンドレイク・希少种）
	9区钥匙战（スカルキラー、スカルキラー）
	5区雷神亚种战
	マンドレイク・变种需要优先解决，防止召唤同伴。
	スカルキラー近身逆时针绕圈引蓄力斩后防反。

BOSS战说明

初期的缩小技攻击是可以回避的，成功后雷神亚种会有短时间的气绝。如果中招后，必须攻击场景里的光球，普种雷神需要攻击一次，亚种需要攻击三次，破坏后雷神亚种会有长时间的气绝。雷环破坏后，雷神的雷剑会受损，攻击范围大减。视频里主要防反的是雷神小跳斩之后的挥砍。注意不要去防反小跳斩，因为防反没有无敌时间，之后会受到挥砍的攻击。斧子开了底力后输出极高，通常在雷神亚种怒后接个防反就可以直接推倒。最后就视频里没出现的防反做个说明，雷神亚种怒后的前突攻击闪防后

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

会停在玩家身前，这时可以直接防反。怒前雷神亚种会继续前突，防反不能。怒后的雷神亚种会有一招十分华丽的雷剑纵斩，玩家可以站在雷神亚种正前方两个身位的地方进行防反。需要注意的是，防反这招有很高的几率受到之后的雷魔法攻击。

任务名称

灼热の大地に立つ金色龙（C10）	
武器	魔我神アックス
オーブ	攻击の极意、魔种の圣印、不退转の决意、不退转の觉悟
召唤卡	龙骑召唤（BOSS 战开场清理机器人杂兵）
流程要点	1 区钥匙战左侧（スケルトンガーター、スケルトンガーター）
	5 区巴哈姆特亚种战
	スケルトンガーター近身逆时针绕圈引蓄力斩后防反。

BOSS 战说明

巴哈姆特亚种的防反时机主要是其甩尾和起跳释放火炎。针对甩尾，防反有三种攻击选择。第一种，巴哈姆特亚种在做出尾巴下压动作时，可以侧移到其右侧，同时移动几步，调整身位，在其发动甩尾攻击时进行防反，正好可以攻击到左翼。注意如果站位不好，防反是会打空或者打到尾巴的。第二种，巴哈姆特亚种发动甩尾攻击时，在其正前方进行防反，攻击尾巴。第三种，主动接近巴哈姆特亚种，站在其左脚附近，闪防甩尾后攻击身体。巴哈姆特亚种起跳释放火炎，在其空中做出推手动作时，前移到身下，回避掉火炎同时利用其身体下落时的攻击判定进行防反。注意直接防反火炎还是有很大几率受到之后的下落蹭伤。近身战时，巴哈姆特亚种有时会突然翻身进行龙车攻击。翻身和龙车都可以闪防直接通过。全屏攻击后的巴哈姆特亚种，在其下落时，也是可以利用下落蹭伤进行防反的。怒后的巴哈姆特亚种攻击速



度跟怒前会有所差异，防反在节奏和时机上也会有所改变，应该及时调整。注意怒后不要去防反起跳火炎的下落蹭伤，感觉由于怒后下落时间的变快，在前移后会出现来不及防反的情况。

任务名称

毒に染まる大地（C9）	
武器	ハーデス・ネクローシス
オーブ	神の眼、人兽の圣印、攻击の极意、不退转の觉悟
召唤卡	龙骑召唤（清理海女战杂兵）
流程要点	4 区钥匙战（グリフォンネメシス、マンドレイク・变种）
	8 区钥匙战（シスタニクシー、インディゴスライム、インディゴスライム）
	2 区双头蛇女亚种战
	マンドレイク・变种需要优先解决，防止召唤同伴。
	グリフォンネメシス引前冲进行防反，倒地后斧子三连攻击。
	シスタニクシー战龙骑清场，シスタニクシー主要近身防反旋转攻击。注意区别原地旋转和移动旋转，两者的发动时机不同。

BOSS 战说明

双头蛇女亚种在斧子发动底力后可以防反的机会不多，视频里主要防反的也就只是其怒后的那下攻击。开场后，注意观察屏幕右上角的小地图，可以及时发现蛇头出现的方位。双头蛇女亚种的旋转甩头攻击，感觉还是不要去防反为好。由于防反没有无敌时间，在攻击时还是会受到蛇头第二回的攻击伤害。怒后的双头蛇女亚种会进行自我修复，此时是最佳的攻击时机。

任务名称

剑戟を极めし者（C5）	
武器	ブラッドステアグレート
オーブ	不退转の决意、不退转の觉悟、人兽の圣印、攻击の极意
召唤卡	无
流程要点	8 区钥匙战（スケルトン、スケルトン、スケルトン）
	1 区钥匙战（グリフォン、スケルトン、スケルトン）
	5 区龙骑战
	スケルトン近身逆时针绕圈引蓄力斩后防反。吸引敌人走位，打到多名敌人。
	グリフォン引前冲进行防反，倒地后斧子三连攻击。

BOSS 战说明

龙骑主要有空中和地面两种行动模式。空中模式下的剑阵召唤是攻击的最佳时机。龙骑召唤剑阵时，其身体下的光圈是安全位置。通过移动视角快速搜索龙骑大剑，发现后利用斧子二连



砍快速破坏。关于闪防，空中模式下的冲刺攻击是可以使龙骑直接迫降的。但是之后龙骑会进入地面模式，不会使用长时间的剑阵召唤，这样就失去了攻击弱点大剑的机会。闪防迫降龙骑可以考虑在 CCS 前使用。迫降后龙骑会有短时间的硬直，可以趁机锁定攻击发动 CCS。关于龙骑大剑的弹反，由于斧子出招较慢，所以弹反存在一定提前量的计算。斧子的上挑和普攻第一下都是可以弹反大剑的。弹反成功后，会破坏龙骑翼部，同时龙骑进入地面模式。

任务名称

红莲の霸者（C6）	
武器	ムーングリーフ・ホーリースター
オーブ	攻击の极意、神族の圣印、不退转の决意、不退转の觉悟
召唤卡	无
流程要点	15 区钥匙战（スカルドラゴン、ミノタウロス）
	16 区红莲王战
	ミノタウロス前冲可直接防反，注意这招分头部撞击和上挑两段攻击。近身斧子挥砍直接防反。
	スカルドラゴン利用斧子将其打成气绝状态后，待毒烟消失时攻击弱点部位。不推荐防反スカルドラゴン甩尾，回避后可快速攻击头部。スカルドラゴン龙头二连砸可以提前站到第二次的下砸地点进行主动防反。攻击弱点部位时推荐斧子的无限连砍。

BOSS 战说明

怒前的红莲王主要有两种攻击方式。第一是瞬身四连斩，发动时身前会有红色光球。四连斩中的每段攻击只要成功闪防或者回避都能使红莲王进入长时间的呆滞状态。

第二是瞬身后纵斩，随机会附加双爪的回旋攻击，发动时红莲王的长剑会变红发光。需要指出的是，防反红莲王存在攻击方向的问题，也就是说要预判红莲王瞬身后的出现位置。开场后直接后移到场景边缘，角色稍稍朝右侧偏斜。调高视角，注意观察红莲王身前是出



现光球还是长剑。如果是光球，将角色稍稍调正，在红莲王瞬身后进行闪防。通常红莲王会出现在角色正前或者左侧，也有可能直接从角色身后飞过，此时无需闪防。在场景边缘，这

下是没法攻击到角色的。如果是大剑，红莲王会出现在角色右侧，等红莲王做出下劈动作时进行闪防。由于之后可能接双爪的回旋攻击，如果进行了防反，是会受到蹭伤的。回旋攻击同样可以闪防，但是之后的防反还是存在蹭伤问题。在斧子发动底力下，通常防反红莲王怒吼后，一轮三连击就可以将其直接推倒。怒后的红莲王，在瞬身纵斩，双爪回旋击后，会有很大几率出尾巴的上挑攻击。在回避掉前两次后，可以对尾击进行防反。

任务名称

迷宫に响く击音（C7）	
武器	ムーングリーフ ・ホーリースター
オーブ	不退转の决意、不退转の觉悟、不死の圣印、攻击の极意
召唤卡	红莲王召唤（发动后短时间内大幅提高攻击能力）
流程要点	2区钥匙战（トロール、トロール、ファントム）
	4区百手巨人重骑战
	ファントム开场优先解决，注意在回避了火球后进行攻击。
	トロール利用斧子二连砍，打出硬直锁杀。

BOSS 战说明

开场刚剑百手巨人重骑会直接进行跳劈，此时可以直接防反。重骑在怒前，主要采取绕背攻击。后踢攻击是防反的好时机。怒后主要是引重骑出跳劈，进行防反输出。重骑在前蹄两次踩踏，大剑劈砍后，会有一定几率出跳劈。也有可能没有任何征兆，直接出跳劈。需要注意一点的是防反跳劈时的位置。如果角色站位合适的话，防反的那下是可以攻击到重骑的弱点头部的。

任务名称

アルカナを统べる龙（C8）	
武器	晓型大剃刀 ・虎绝
オーブ	攻击の极意、人兽の圣印、不退转の决意、不退转の觉悟
召唤卡	红莲王召唤（蛮龙召唤同伴后发动，快速清场）
流程要点	5区钥匙战（ミノタウロス、ファントム）
	5区蛮龙亚种战
	ミノタウロス前冲可直接防反，注意这招分头部撞击和上挑两段攻击。近身斧子挥砍直接防反。
	ファントム开场优先解决，注意在回避了火球后进行攻击。

BOSS 战说明



击的波及。利用尾巴下压进行防反，要注意不能离后腿太近，否则由于防反后身位的前移，还是会出现蹭伤。蛮龙血量减少到一定程度后会召唤同伴，解决掉后，会出现一次下压攻击，是进行防反输出的好时机。视频里没有出现的防反部分也稍作介绍。蛮龙的龙车防反后可以直接通过。正前方毒雾喷吐防反成功后也是可以无视攻击的。怒后的蛮龙会进行连续两次的甩尾，站在蛮龙的右前腿处可以进行华丽的连防。但是需要注意的是，位置如果不理想的话，还是会受到尾巴的攻击判定。只是角色在防反成功后会有刚体效果，即使受伤也不会被吹飞。

斧子对付蛮龙，攻击的位置感觉在其右后腿比较合适，不过要注意不能离开太远，否则极其容易受到蛮龙爬行踩踏的攻击。蛮龙的弱点部位是下腹部，斧子打点较近，适合攻击。蛮龙的甩尾攻击判定分三部分，一是尾巴下压，二是甩尾，三是身体的撞击，后两者同时计算。三者里面利用身体撞击，提前站到蛮龙右前腿附近进行防反，不会受到其他攻

任务名称

传说の骑士（C9）	
武器	デモリションアクス ・オナー
オーブ	攻击の极意、魔种の圣印、神の眼、不退转の觉悟
召唤卡	红莲王召唤（发动后短时间内大幅提高攻击能力）
流程要点	12区钥匙战（クァール）
	6区白银骑士战
	クァール前突攻击直接防反。クァール发动雷魔法攻击时斧子提前在其右侧进行无限连砍，此时普攻第三下可以打中クァール头部，クァール直接出现倒地状态。

BOSS 战说明



白银骑士是所有 BOSS 里练习防反的最佳对象，利用好了防反，对付这个强敌会变得十分轻松。防反的站位在白银骑士的盾前，角色稍稍朝右侧偏移。注意开场前佩带神之眼オーブ，防反时锁定盾牌。怒前的白银骑士会出下劈和回旋斩。锁定盾牌，调整站位后，看准时机进行防反，此时由于斧子防反攻击方向的特殊性，正好可以打到白银骑士的肩部。注意角色站位一定要控制住，不能偏向左侧，否则防反的那下还是会攻击到白银骑士大剑上。这点可以通过伤害输出的大小进行判断。破盾后，白银骑士会有小段呆滞时间，此时可以趁机破盾。多次防反成功的话，还可以推倒白银骑士，这也是攻击盾牌的好时机。怒后的白银骑士会多出两招。一是正面起跳将大剑插入地面，同时产生地面崩裂效果的剑气攻击。可以在剑插到地面的瞬间进行防反。二是快速靠近角色，进行气绝效果的盾击。由于这招没有任何前兆动作，出招极快。所以这里主要防反的是白银骑士的盾击。每次成功防反后，要算好时机提前防御一次。此时果然白银骑士出盾击，则可以直接防反。



【玩后感】梦的结束

自己第一次玩上《核石之王》的时候感觉就像遇到了一个老朋友，已经很久没有这样一款PSP游戏能让我这么热血了。斧子防反对自己来说虽然结束了，但是《核石之王》里能够挖掘的东西还很多。这不是一款简单的刷怪游戏——我想说她是有深度的。虽然里面还是有一些不合理的设定，比如说普通怪核心的获取需要场景里随机出现核石反应，这点很让人恼火，但是瑕不掩瑜，这是一款让我感动的好游戏。说句心里话，感觉我们玩游戏需要静下心来。这样一款游戏才能给我们带来更多。自己这套录像价值不高，算是抛砖引玉吧。希望能有更多的《核石之王》达人能够好好地研究她，更多不了解不认识《核石之王》的人能够接受她。



GT赛车5	SCE/Polyphony Digital		竞速
PS3	Gran Turismo 5		美版
	预定2010年11月24日	1～16人	458元港币
	对应方向盘、PS Eye、3D		



Gran Turismo，原为意大利语，翻译为英文是Grand Touring的意思，中文含义为“伟大的旅行”，其缩写GT被各个著名汽车生产厂商用来当作自己最看重的跑车的名号，能称得上GT的车、敢称自己为GT的车，都是伟大的经典车型。而Gran Turismo对于玩家来说，还代表着一款无人能够替代的作品——《GT赛车》，官方中文译名“跑车浪漫旅”是个非常有意境的名字，他表现出一种精神层面的享受。听着优美的爵士乐跻身与千百名车阵列之中，很多人说，这就像一种生活方式。六年磨一剑，系列最新作《GT赛车5》终于发售，在拿在手上之前，仍旧不敢轻易放下一颗悬着的心。太久的等待和太多次的跳票让人心力憔悴，不过游戏的整体素质让人满意，算是对得起这些年的耐心等待，丰富的内容、进化的画面、真实的手感、多样的模式，能找到驾驶的乐趣的话，本作会让人心甘情愿投入数百上千小时。

文 雷电 美编 NINA

自己学习驾驶之道

购买初回生产版《GT赛车5》会随盘赠送一本300页的《APEX爱车指南》，想必现在已经入手游戏的玩家应该都是购买的附赠该书的版本。这本书的内容非常详细，包括各种驾驶技巧和调校车辆的攻略心得，图文并茂，比任何的攻略文字都清晰、正确。各位可以自己阅读该书并配合游戏中的电子说明书和执照考试提高自己的驾驶技巧。不过需要注意的是，港版赠送的本书为英文版，台版赠送的才是中文版，所以没买的同学一定根据需要认清版本购买！

《GT5》是一个技巧的提高过程远远大于游戏流程的游戏。下文会以一种未曾尝试过的风格为初入门的玩家进行指导，以寻找乐趣为首要目的，并对《GT5》的各个主要模式进行说明，还提供了一些小技巧，而中高级玩家还需自己从游戏中磨练自己的车技。



你想如何体验跑车浪漫旅？

这是一款庞大的游戏，他包含了太多关于机车的内容，机车知识、驾驶技巧、车辆收集、车手养成等等，集娱乐性和知识性于一体，你可以轻松地将之当作一款街机赛车游戏来玩，也可以当作一部车辆百科全书来读，丰富的游戏内容拥有超强的扩展性，具体针对到每个人，能从中得到的也不尽相同。如何在游戏中找到属于自己的乐趣，属于自己的那份浪漫，是每位想要开始GT生涯的玩家首先要弄清的事情，并且它会贯穿你的游戏过程始终。对于一位刚刚入门或者还未入门的玩家来说，《GT5》是一款非常困难的游戏，也许你连第一个弯道都无法轻松通过。你需要做好心理准备，然后思考一下自己想要玩到什么程度。



A 我基本没有真实系竞速游戏经验，《GT5》的光芒吸引了我，我只想体验它漂亮的画面，逛逛风景、开开自己喜欢的车型。

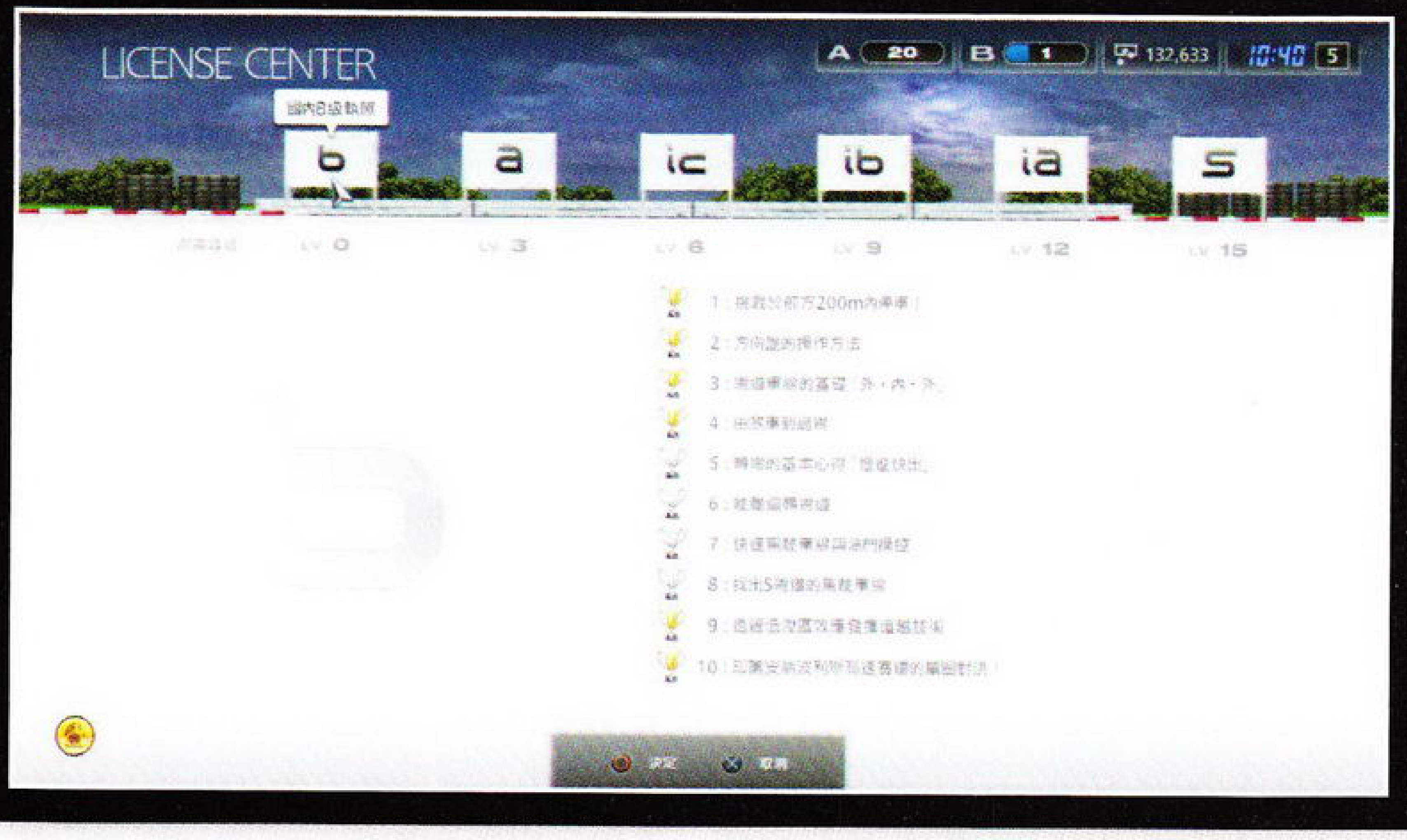
请找些轻松的关卡，将车辆的辅助驾驶系统尽数打开，将车手等级、摩擦系数、齿轮比什么的都统统抛在脑后，找几个漂亮赛道开几圈，拍拍照片，看看GT TV的节目，在街道模式和朋友一起玩，别上网到公共房间试图得到欢乐，别太较真输赢。这样会来得更舒畅。

在做这些之前，你还要记得两个最基本的要点：1. 不要问如何甩尾过弯，请减速过弯；2. 从初级车开起，大马力的高级跑车像野马一样难以驾驭。

©2010 Sony Computer Entertainment Inc. All Right Reserves.

B 我虽然没有真实系竞速游戏的经验，但是我想通过《GT5》入门，成为一位真实系模拟驾驶竞速游戏玩家。

你有一定的觉悟，加上一定的耐心就可以通过本作达到你希望的目标。先随便玩几下街道模式，感受一下模拟真实驾驶游戏的手感，然后进入GT LIFE，选择执照模式（Licenses），从第一关开始玩起。仔细阅读关卡说明，并观察关卡的教学指导，观察油门、刹车和转向的控制，从起步、停车和最简单的弯道开始学习，不要太刻意地追求银牌和金牌，因为对于一个新手来说，很难在还不熟悉油门、刹车和转向幅度的前提下取得好的成绩，即使通过超多次重复挑战一个项目，偶然碰巧取得银牌甚至金牌，还是无法掌握基本的技巧，无法套用在其他弯道上，在这里耽误的时间如果用在更有效更科学的训练上，可以更快地提高驾驶水平。



关于挂档，初期可以选择自动档（AT），稍稍适应游戏的手感后换为手动档（MT），这个转变过程越快越好，手动档可以更好地感受车速的变化，从而更好地控制车速，最快地找到过弯的最佳速度。

当你完成一系列的初级执照考试，也许会在某个级别的考试中卡关（最有可能的是第三级IC执照考试），不过不要紧，你已经学到了基本的技巧，只是在需要更快反映和更熟练操作的较困难弯道中将已经学到的技巧灵活发挥即可，这需要一定的时间适应，而且后面的执照考试需要玩家达到一定的车手等级才能继续进行，这时候你就可以先凭借已经得到的经验去完成A-spec的初级赛事了。在实战中体验驾驶的要领，当可以用性能稍稍高于AI车辆的车获得初级比赛的胜利时，你就算已经掌握了初级的驾驶技巧，可以重新回到执照考试中了。如果再次遇到瓶颈，就再次回到实战中，照此反复，水平会逐渐提高。

C 我已经掌握了初级的技巧，如何通过游戏中的设置进一步提高自己的驾驶技巧？

在掌握了基本驾驶技巧之后，辅助驾驶系统的选择是提高驾驶水平的关键所在，打开辅助驾驶可以让你更容易驾驭车辆，但是电脑系统为了保证你的车子稳定运行，就要纠正你的一些误操作，或主动将你铤而走险将车子逼向极限的行动限制到一个稳妥的安全范围内。



TCS 循迹防滑控制系统

TCS循迹防滑控制系统打开的话，在你的车子出现打滑的趋势时，TCS会自动帮你降低油门，从而保证车辆稳定，不左右摆动（出现转向过度或转向不足的现象），而这些打滑现象的出现都是可以通过转向程度和油门／刹车力度自行解决的，电脑帮你降低的油门完全可以通过手动减小油门来完成操作，所以当你想通过自己的手动控制摆脱弯道中的离心力，达到最高出弯速度的话，以安稳为第一原则的TCS就限制了你的发挥。TCS有一个数值表示辅助程度，数值越高，辅助性越强，系统默认的TCS数值为5，你可以逐渐降低这个数值，直到最终关闭，通过手动控制油门大小达到平滑安稳的行进路线。

驾驶车线

“驾驶车线”这个辅助系统，很多初玩《GT》的人，会过于依赖它，因为只要打到自动档，按着路面上的驾驶车线提示的蓝色给油，红色刹车，颜色越浅则力道越小的规则，就能轻松地完成比赛，如果在没有掌握基本的过弯技巧前，一味依靠驾驶车线只会让你浪费更多的时间而一无所获。简单玩玩的话，这样可以，但是想玩好，就要凭借赛道和环境本身判断自己的车子的行驶路线，而不是走在别人为你画好的路线上，驾驶路线是提示而不是准则，你可以参考它，但是不要依赖它，因为不了解基本技巧的玩家，甚至普通弯道“外内外”这样最基本的过弯准则也不知道的情况下，依赖程度达到只看驾驶路线线条，而不看赛道、不动脑思考寻找自己的驾驶路线，只是按着驾驶路线线条机械地操作油门、刹车和转向，成为一个按照提示按键的QTE游戏，是没有办法理解驾驶的精髓所在的。所以在不熟悉的赛道中，可以打开驾驶路线进行游戏，但是要将它和环境结合起来一起观看，思考选择这样的路线的道理，然后将路线和理论同时记在心中，理解后举一反三，关闭驾驶路线也能在各种弯道上找到最佳驾驶路线，这才是其存在的意义所在。将眼界放开，将双眼的聚焦点从路面上的红蓝线条移动到车窗前的或笔直或曲折的赛道上，以赛道两旁的特定景物（比如某颗树，某个路障）和弯道距离提示牌为参考，看准路边石，确实地轧上该轧的路边石，以自己的步调给油、刹车，寻找最顺畅的行进路线。

而且，在高速竞赛的复杂情况下，超车和抢道阻拦是实战中重要的技巧，自己车辆性能的细微调整下，电脑AI无法为你判断出最完美的驾驶路线，根据知识和经验，实时判断当下的情况，寻找正确的路线才是正道。



ABS 刹车防抱死系统

ABS 俗称刹车防抱死系统，这是所有辅助系统中最微妙也是最关键的系统之一。如果你不去动它，它就像不存在于整个游戏中一样，你会得到其他较简单的驾驶游戏中一样的驾驶体验，但是如果你了解了 ABS 之后，就会碰触到一些核心的东西。ABS 是现代跑车不可或缺的辅助系统。

车辆在任何材质的路面上行驶，用力踩死刹车时，根据轮胎抓地力的理论，轮胎的所有抓地力都将用来减速刹车，而无法将一丁点抓地力分给预期转向方向，形成刹车轮将车轮锁死（停止旋转）的情况，这样便无法完成一丁点的转向操作。这就是 ABS 的作用所在——阻止在刹车时车轮锁死的情况出现。拥有并打开 ABS 辅助系统的车辆，在刹车时，车轮会在极短的时间内完成“锁死→旋转→锁死→旋转……”的交替，将每次转换看作一个周期，车轮会循环这个周期性行动规律，在车轮旋转的阶段，车辆恢复转向的能力。

简单说就是，没有打开 ABS 的车辆，踩下刹车时，车辆开始减速，但是无法转向，松开刹车后才能开始转向。打开 ABS 的车辆，在踩下刹车时还可以进行转向操作。系统默认的 ABS 开到“1”，这是一个比较理想的结果，尽量不要关闭 ABS，慎重增加 ABS 数值。



我是一名拥有丰富的模拟真实驾驶游戏经验的玩家，《GT5》能给我带来什么？

首先你会得到竞速游戏中最真实的驾驶手感。这是《GT》可以保证给你的。如果你能驾轻就熟地在各种赛道上跑出优秀的单圈成绩，你可以在丰富的赛事中得到胜利的成就感，体验各种世界名车的驾驶感。除此之外的丰富模式请接着看本文。



同等级公平竞赛甚至以小博大

你可以试着使用和 AI 车手性能同级别的车辆，开展势均力敌的比赛，不使用等级压制，以真正的技术和高集中的注意力保证高质量完成每个弯道，挑战不会轻易犯错的高等级 AI 车手。甚至可以驾驶拥有相对弱势的马力和优秀的操作性的车辆取胜。

线上模式

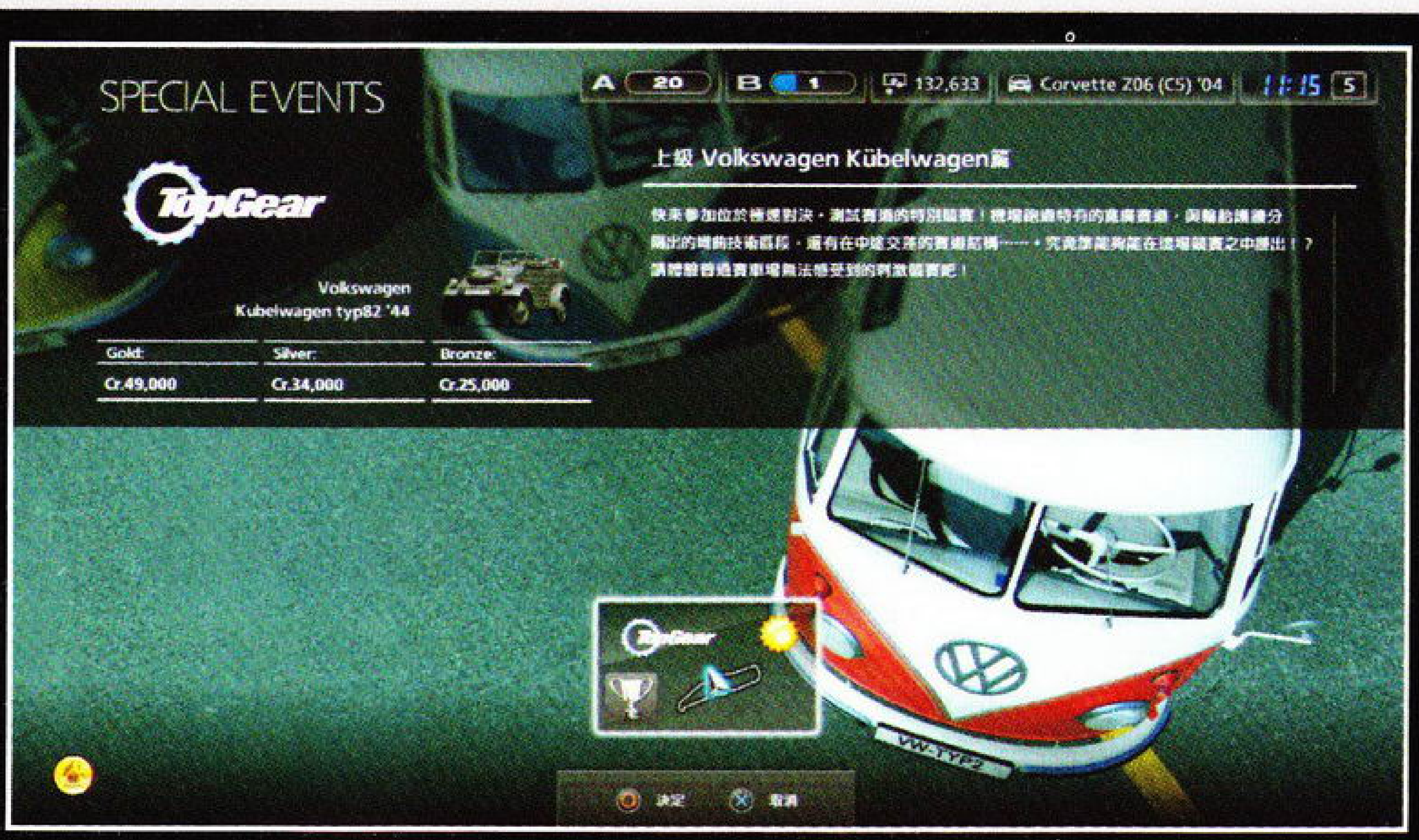
你可以进入线上模式，和世界各地的高手竞赛，注意躲那些喜欢玩碰碰车的玩家远一些，找到那些有礼貌，懂得竞速游戏基本礼仪、规则和道德的玩家进行比赛，珍惜每个有尊严的对手，加他们为好友，经常切磋提高车技。根据官方之前公布的信息和对游戏的了解，官方线上排名比赛虽然在本文撰写之时还未开启，但是等服务器稳定一些之后是一定会有的。社区功能满足像你这样的爱车人士与自己的好友随时交流爱车心情，和世界各地的爱车人士探讨心得。通过网络远程控制自己的车手进行 B-spec 模式比赛将计划在 2010 年 12 月内通过升级补丁完成，到时候你将可以在任何一台电脑上登陆“http://www.gran-turismo.com”网站控制自己的车手比赛，培养车手、体验教练员的乐趣。

丰富的特别活动等着你去挑战

你可以通过升级车手等级开启“特别活动”（Special）中的更多特别赛事系列，挑战卡丁车、NASCAR、Top Gear 测试赛道、AMG 驾驶学院纽堡林北环、越野赛等等特色赛事，他们会带给你别样的游戏体验。

卡丁车，系列首次加入卡丁车，卡丁车的特性非常明显，趣味性十足；NASCAR，速度的天堂，精确微操的较量，精力、注意力和耐力的最高挑战；挑战著名电视节目中的 Top Gear 测试赛道；分段挑战传奇赛道纽堡林北环，这是最方便提高你纽北成绩的模式；拥有与众不同驾驶感觉的越野赛中，听着报路员的路况报告，在未知前路的危险赛道上奔驰……

其中值得一提的是 Top Gear 测试赛道，如果你对车辆稍有了解，就应该知道“Top Gear”这个世界最受欢迎的车主题电视节目。Top Gear 中那条“臭名远扬”的 Top Gear 测试赛道，三个主持人和“圈养”车手 Stig 每期都会在测试赛道上测试世界名车，还会请来各界的名人，让他们驾驶“廉价车”在测试赛道上跑一圈，相互比较成绩。对于喜欢车和这个节目的玩家，能在这条在电视屏幕上再熟悉不过的赛道上跑几圈实在是让人高兴的事情，几个相关的赛事都乐趣十足，大众经典巴士、操作感恶劣的莲花跑车和最高时速只有 80km/h 的大众 Kubelwagen 军用载人车辆，它们着实让人抓狂，恶搞气氛十足，而驾驶自己收藏的跑车在测试赛道上跑几圈，稍稍幻想一下 Stig 的感受，一种诡异的现实穿越感油然而生。





收集各种车辆



致车媲美，但是也有好有坏，比如布加迪威龙就已经相当接近精致车了（非常不理解为何不将这么热门的车做成精致车），而一些型号众多相对不那么热门的车辆则差很多，有些车辆贴图马虎，建模棱角分明，非常煞风景……

根据官方公布的名单，游戏中拥有1031辆跑车。他们分为精致车和标准车。通过之前的数次报道，关注本作的玩家肯定已经知道大致的情况。200余辆精致车拥有高精细的建模，高分辨率的贴图和完美的车内视角；700余辆标准车没有车内视角，是从“标清”的前作中继承而来的，经过一定的重新建模，提高分辨率后出现在1080p高清的《GT5》中，它们的建模肯定无一可以与精

好在对于大多数人来说，游戏中并不需要一直盯着自己的车看，有手感就行了。在车库中，标准车和精致车被清晰地分成两栏，方便玩家选择。另外，本作的车损是逐渐开启的，游戏初期不论如何努力去撞都无法让车辆稀巴烂；车手等级达到20级开启比较严重的车损，会影响车辆的性能；40级开启完全车损。并且两种车模的车损效果不同，具体情况见下表。

高级车和标准车可以达到的车损程度

	高级车	标准车	损坏效果
车辆性能下降	有	有	通过对碰撞的物理计算，对车体的性能产生影响，包括操作的稳定性、发动机性能等等。
尘土、划痕和凹痕	有	有	视觉效果上的车损。
车体面板的掉落和变形	有	无	让车体的金属框架变形，车门、引擎盖等面板变形甚至掉落。最终级的损坏效果，只有高级车才有的车损。

这里提一下在车库选车的小技巧：可以以各种方式排列自己的车，从而在拥有较多的车辆时更方便找到目标车；可以将经常开的车选择为“我的最爱”，之后可以在与标准车、精致车两栏并列的“我的最爱”一栏中更方便地选择；在车辆列表界面，光标停在车辆图标上时，按△可以调出快捷菜单，不需要按○读盘几秒后进入3D车辆显示界面而完成包括换乘、出售等功能在内的全部操作。



二手车（标准车）购买指南

汽车经销商（Dealerships）中出售精致车，标准车都在中古车市场（Used Car Dealerships）出售。中古车市场的赛车随机出现，每次完成任意一场比赛后再次回到中古市场就会刷新一些车辆并去掉一些车辆，因此想收集大量的车，甚至想收集全部的车辆，就是一个比较浩大的工程，这个车辆清单是循环的，暂时可以确定为“并非完全随机出现，而是按一定列表顺序循环更新”，也就是说等待一定的周期就可以买到之前错过的车辆，不过这个“周期”还有待判明，但是可以肯定的是——相当之长……所以一旦看到自己想要的车型就不要犹豫了，立刻出手购入！

通过改装和调校，打造完全属于自己的车

在GT AUTO中可以对自己的车子进行一些外形方面的改装和简单的维护和保养。在改装商店中可以购买各种配件对车子进行改装，不同的车型可选的改装部件并不相同，有些是所有车都共用的，有些则只适应于特定车型（比如过给机，涡轮增压）。改装引擎、进气系统和车身／底盘等，可以直接提升马力和机动性，而悬吊、刹车等部件则不会那么直接地提高车辆的性能，而是你调校汽车的基础，安装高级的部件才可以进行调校，改变车高、平衡、束角、齿轮比等等，继承了系列一贯的复杂和真实感。本作的调校界面更加清晰明了，明确的图示更方便也更直观，而调校界面中点选黄色的问号按钮可以查看当前改装项目的详细解释，里面还会提供基本的改装建议。

而具体如何改装车辆，则是一门非常深奥的学问，改装规则繁复，不同的车辆有不同的特性，只有不断调整，不断测试练习，才能完善调校数据，提高车体性能。雷电也不是什么改车高手，就不作系统地讲解了，不过可以在此稍稍提示各位。

1. 不要对车辆的最大马力太过执着，一辆马力超足但是操作性极差的车辆在99%的赛道上都绝对跑不出好成绩。超过一定界限后，马力越大，车的操作性越差，因此，在改装引擎时，不要一次将三个等级全部改满。马力不在高，够用就行。

2. 降低车身重量更加重要。马力、车重的比率比单纯的高马力具有更高的重要性，重量越低，车子加速越快、极速越高，也更容易操作（但是小心转向过度），这也是为什么中马力的轻型车比大马力的重型车在弯道多而复杂的赛道上更容易跑出好成绩的关键所在。

3. 不要轻易大幅度调整跑车，根据调校说明，按照意愿方向小幅度调整，到练习赛道测试，判断效果后再度调整，找到自己想要的平衡点。

4. 一辆车如果很难转弯，就是转向不足；如果很容易在转弯时转过劲，那就是转向过度。转向不足可以：适当降低车头高度，让车尾高度高于车头高度；增加前轮刹车力度。转向过度的话则相反。其他调校方法当然也可以改变转向不足和过度的状况，不过这两条是最直接，也最容易实现的。

5. 在赛道高低起伏度大、频率高的赛道中调高车底盘高度，可以更好地发挥车子转向性能。而平稳的赛道则可以调低地盘，从而提高车子加速性能，但是转向能力自然也会受到一定程度的影响而下降。

6. 购买的高级跑车不要大改，否则会破坏本身就非常微妙的平衡，当然改车高手则随便了。也可以通过GT AUTO中的自动改装对部分车辆进行改装，初心者可以试试看。

拍照旅行

这样优美的风景，不拍照留念怎么行？本作的摄影系统在《GT4》的基础上进一步强化，在任何比赛回放过程中按START键暂停回放，选择照相模式，就会立刻进入拍照系统。同时，在GT LIFE中有专门的拍照旅行模式，随着玩家车手等级的提升，会逐渐解锁更多的拍照场景，其中13级解锁的“名胜之旅”特别赛事中，顺次完成比赛就可以开启3个意大利美丽景点，喜欢拍照的玩家不容错过。

进入拍照模式后，玩家会化身为一个可以在场景中走动的角色，以主视角方式移动选取自己最希望的拍摄地点按○举起相机开始拍照。相机的可调设定非常多，包括横竖幅画面、快门、光圈、焦距和曝光补偿等，可以直接用方向键左右和上下调节快门速度、光圈大小和曝光补偿，也可以按△可以打开相机选单进行更详细的设定。在现实中拥有较多单反相机拍摄经验的玩家应该对这些设定非常熟悉，雷电并非单反达人，这里简单解释一下游戏中会用到设定。本文中的各种非游戏界面的照片都是通过该照相模式拍摄并导出来的。

1. 照片设定。在照相过程中按下△可以打开相机选单，在这里你也可以调节各种设定，还有长宽比、特殊效果、相片尺寸、存储格式等可供选择。其中相片尺寸选项，在比赛回放中拍照只能达到1倍分辨率，在拍照旅行模式下可以选择1倍或2倍，因为这些景点的建模更加精细，支持更高分辨率出图。

2. 快门速度。显示为1/X秒，X可调，X=1则快门速度是是1秒，X为250，则速度为250分之一秒。快门速度越快，曝光时间越短，运动中的物体越清晰。所以如果想将高速运动中的赛车拍出静物一般的感觉就将快门加大，反之，如果想将运动的车辆拍出虚化的效果以显示速度感，就可以降低快门。同时要注意，在光线较暗的环境中，较短的曝光时间（高速快门）会让照片变暗。

3. 光圈。代表光圈的缩写是"F"，F后面的数值越小，光圈越大。光圈的作用在于决定镜头的进光量，光圈越大，进光量越多；反之则越小。简单的说就是，在快门不变的情况下，光圈越大，进光量越多，画面比较亮；光圈越小画面越暗。

4. 焦距。对焦点确定的距离上的物体最清晰，根据快门和光圈的不同设定，焦点以外的物体则会相对出现一定程度得虚化。玩家可以手动调节焦距，也可以按□将焦距对准当前中央所对的物体上。当预期焦点并非在屏幕正中时，可以先在预期焦点按□自动对焦，之后稍稍调整镜头角度拍摄。

5. 曝光补偿和AE锁。你可以调节曝光补偿，让照片更明亮或更暗，可以在取景框内即时看出效果。AE锁是自动曝光控制装置的缩写，按L键可以打开AE锁。普通情况下，会以相机中央对准的地方为标准自动控制曝光，比如明亮阳光下的街道场景，对准较暗的街道时，为了照清楚景物，会根据街道的光线调高亮度，而这时候天空就会过亮，结果就是白云无法看清，被融在明亮的光线之中，此时如果将中心对准天空，云彩会看清，但街道又会偏暗。如果想以街道物体为照片主体（也就是取景框中央对准街道），又想看清天空中的云，就可以先对准天空按L打开AE锁，之后中央对准街道拍摄。需要注意的是按下AE锁后不要再调节光圈。



6. 拍出的照片按○保存，之后在相册中观看，可以将照片导出到PS3硬盘中，在XMB界面的照片栏查看，当然也可以用U盘等存储设备将照片拷贝出来收藏。

7. 高速快门和大光圈可以拍摄出以车辆为主体、周围环境虚化的照片。低速快门和中等光圈，比如1/250・F8，可以拍出运动感和清晰度比较平衡的照片。夜景下使用低速快门和很小的光圈可以让夜晚的光线非常柔和美丽，比如1/8・F18。这些照片的效果可以在《APEX爱车指南》的照相模式部分看到。

FAQS

Q：如何最快地取得比赛的胜利？

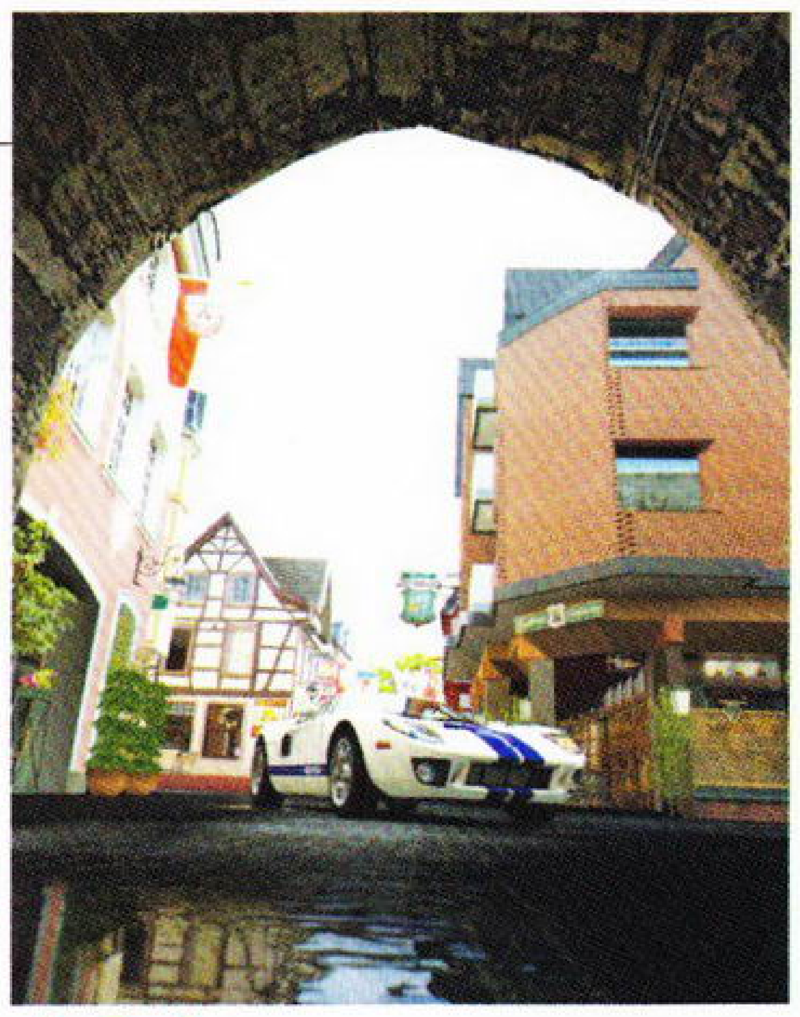
A：提高自己的驾驶技巧是前提，这就不再多说了。不过再高超的车技，如果车子性能相差太远，也肯定无法获胜。每种比赛都有参赛车辆规定（某些为无限制），可以在选择赛事时查看参赛车辆，会显示对手车的重量和马力，从这两个数值基本可以确定对手的能力强弱，选择自己车库中符合规定的车参加比赛，最好要强于对手车才能轻松取胜。如果没有符合规则的车，又不知道购买哪种车合适的话，就看准参赛车中最强的那辆买之，然后到改装厂进行简单改装，稍稍增加引擎强度，并配一些配件就可以轻松取胜了。另外，用比对手车性能高出太多的车子参赛的乐趣也不太大，实力相差悬殊的比赛就是一个活虐，没什么意思，除非你想尽快赢得比赛获得经验和金钱。

Q：车手等级是干什么的？为什么我处处受到限制？

A：本作不再像《GT4》一样，根据玩家执照考试的完成程度限制玩家参加比赛的资格（比如国际级别执照没有取得的话，就无法参加国外赛事等），本作中各种赛事和特别活动的解锁条件都变为玩家车手等级，而允许购买的车辆也是根据玩家车手等级决定的。所以尽快提升自己的车手等级为好。A-spec和B-spec的车手等级分开，两者任一达到等级要求，都可以解锁对应项目。



Q：如何选购自己的车？



A：没有绝对的最强车辆，不同的赛道适合不同的车型，而自己对车辆的喜好更是购车的主要判断依据。初期资金不多，选择符合比赛规则的日系较便宜车辆比较好，二手车市场也是不错的选择，既省钱，又容易取得比赛胜利。而拥有一定的经济基础，并且车手等级达到十级以上时，就可以选购尼桑GT-R、R8等既好开，又不太贵的车了。同时，还要根据想要参加的赛事购买车辆。

Q：初回生产版的特典DLC中的车……

A：初回生产版《GT赛车5》赠送一张精美3D卡贴，卡贴下面的纸上印着包括5辆车的DLC下载码，在中前期，它们都是超强的车辆，俗称5小强。在规定允许其中某辆车参加的比赛中，玩家可以轻松获胜。所以想让自己的GT生涯模式轻松一些的话，开始玩前就去港服PSN输入下载码下载5辆DLC独占车辆吧！小常识：用PSN港服账户下载DLC后，只要DLC文件和该账户存在于PS3主机上，使用同主机的其他账户玩游戏也可以使用DLC车辆。

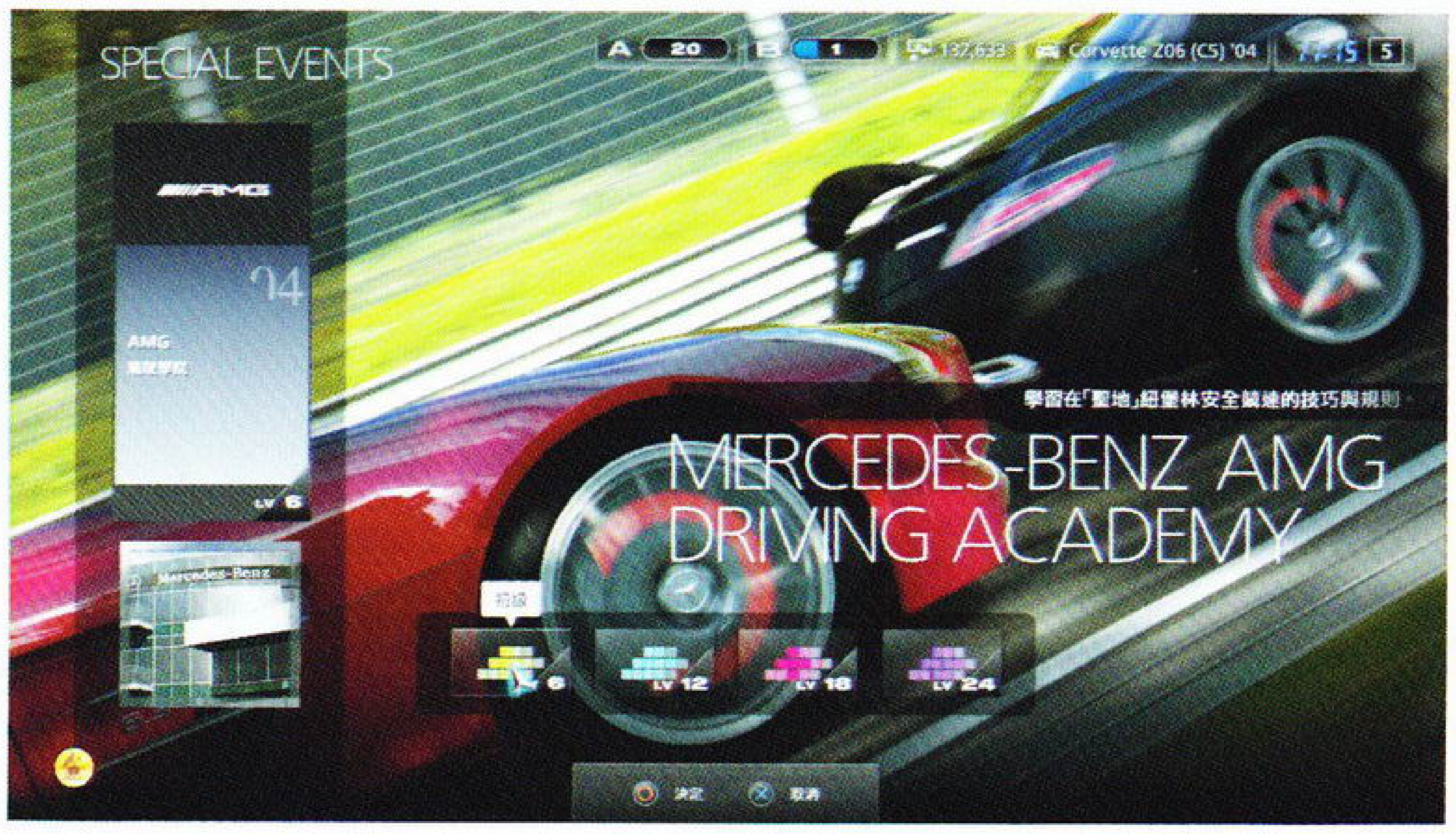
Q：如何快速提升车手等级？

A：车手等级0时，A-spec、B-spec均只有低级赛事，特殊活动也未解锁，最快得升级方法是执照考试和卡丁车；特殊赛事和执照考试金银铜牌对应的的经验值只能获得一次，但是A-spec、B-spec赛事的XP可以重复获得，因此特殊活动的经验值也多一些，所以为了追求速度，肯定是先打特殊活动，只要获得铜牌就能得到相当多的XP；参加A-spec、B-spec的赛事尽量选择自己等级可以参加的最高等级比赛，这样可以获得最多的XP，同时，尽量不要重复打一场赛事刷钱刷经验，因为这样不利于游戏完成度和全面提高自己的驾驶技巧。

A-spec、B-spec每个系列赛事的最高级赛事经验值都非常丰富，实在觉得升级慢或没钱购买未完成赛事所规定的新车的话，可以重复刷高经验赛事，最好选择连续完成数条赛道比赛的大奖赛，经验值最高，钱也多。

Q：为什么我找不到纽堡林北环赛道？

A：游戏初期，街道模式中是没有纽堡林北环赛道的，而初级赛事中也没有。首先你需要让车手等级达到6级，解锁特殊活动中挑战纽堡林北环的AMG驾驶学院，这里每个等级都将纽北分为四段和全程这五个挑战。初级的5个挑战全金、银、铜牌分别解锁一个拍照旅行地点；中级的五个挑战全铜牌解锁街道模式纽北赛道，全银解锁街道模式纽北赛道时间、天气变化的（设置为4小时的）耐力赛道，全金解锁街道模式纽北赛道24小时耐力赛！



Q：我在《GT PSP》中取得的车辆怎么传到《GT5》中？

A：车辆继承和大家最美好的期望有些差别，并不是在《GT PSP》中取得的车都可以直接在本作的生涯模式中使用，它们只能被用在街道模式中。继承方法是：用USB线将PSP与PS3相连；打开PSP运行《GT PSP》，在游戏选项设置中找到传输资料的选项并选定；在PS3《GT5》的选项内，最后的其他那栏，最右边是从《GT PSP》汇入车库资料，选这项；PS3和PSP都选择正确的选项后开始传输资料；在“从PSP汇入的车子”一栏可以看到自己的PSP上获得的所有车子（除去几款不能汇入的），选择自己希望在《GT5》街道模式中使用的车子，最多可以选择50辆，以后可以随时来这里变更。一次传输完毕后无需再次连接PSP和PS3就可以在街道模式中选择，除非是想更新自己在PSP版中新取得的车辆，那么就选择该页面左下角的“与PSP再连线”。另外，从PSP版继承过来的所有车都是标准建模的车辆。



Q：如何在街道模式中选择自己在生涯模式里购买的车辆？

A：街道模式开始只能使用系统提供的车辆，它们都是精致车。在导入PSP车辆后可以选择PSP版中获得的车辆。在GT生涯模式的车库中，将自己想用的车设置为“我的最爱”，就可以在街道模式中选择使用了。

Q：奖品车系统是怎么回事？

A：生涯模式中完成各种赛事和挑战（获得金银铜牌）都可以获得奖品车。所有奖品车只能获得一次，所以如果想一直拥有，就不要卖掉它们。获得的奖品车需要到生涯模式主菜单左下角的Car Delivery（车券兑换处）中兑换后取得。

Q：GT Auto是什么？

A：车辆保养维护处，新买的车直接进GT Auto换机油可以提高30马力左右，一定记得哦！另外，本作的喷漆系统和以往不同，光是有钱是不行的。在生涯模式中每获得一辆车，就会得到一罐和该车相同的颜色涂料，用它们才能给其他车换色，用了就没了。20级之后开启中等车损后，车辆撞过之后性能会下降，需要到GT Auto回复车身刚性。



Q：我可以像《小小大赛车》一样自己创建赛道？

A：《GT5》的赛道创建系统并没有那么自由，在主菜单选择赛道创建进入该项目，玩家可以选择赛道的地点，之后设定赛道的区段数量（Checkpoint，最多7个）、天气和时间（需要该地点的赛道支持），可以分别设定每个区段的复杂度、赛道宽度和弯道曲度，系统会随机生成弯道，如果觉得不满意，可以选择屏幕下方的黄色按钮“产生新赛道”。设定完成后可以直接按屏幕下方绿色按钮试跑，满意后需要保存赛道才可以在街道或练习模式中选择游玩。





Q：《GT5》中的PS Eye（PS3专用摄像头）有什么用？

A：可以根据你的头部动作改变车内视角的角度。不过该功能只有在街道模式的时间挑战模式中才能使用，而且必须是精致车，切换到车内视角。在选项中设定好后就可以了，不过作用不大，用来看后视镜挺方便（因为有些车的车内视角后视镜显示不全），别指望可以看到后门玻璃，首先系统规定画面转动幅度没那么大，其次就算真能，PS Eye检测到你扭过头去的动作，显示了车后门，但是你已经扭头了，用哪知眼睛看电视？

Q：我读盘为什么这么慢？安装硬盘的设定好奇怪！

A：本作读盘确实很慢。本作安装硬盘的设定比较特殊，系统默认设定中，进入游戏不会强制一次性安装所有文件，玩家每次进行游戏，读盘的时候都会安装一小部分文件到硬盘，判断依据就是屏幕右下角提示“安装中”（读盘就显示“读盘中”），所以玩过的赛道再次进入就会快一些。

其实玩家进入游戏后第一件事应该是手动安装必要文件，在选项的其他一栏找到“管理”，选择“安装主要游戏资料”。不过建议手动安装前连接PSN升级到最高版本，此时进入游戏系统会提示安装（未升级不会提示），需要8G空间，比手动选择“安装主要游戏资料”安装的文件容量要大，应该是升级后优化了。而且雷电初次进入游戏未升级直接安装，之后再次升级后提示安装8G的文件，补充安装完成后出现了安装文档错误的BUG，提示“硬盘空间不足，需要额外的35MB空间”而无法进入游戏（其实此时硬盘还有9G剩余空间），在XMB下删除安装文件后重新升级、安装才解决了问题。

执照考试心得要点

文：Taku

■整个考驾照的过程就是一个熟悉赛道和你操作设备的过程，如果你要是新上手“《GT》系列”我建议是不要太较真金银牌，随便完成驾照后多玩玩比赛从比赛中练习效率要高得多。

■AT/MT在大多数关卡中的影响不是绝对性的，尤其很多都是Rolling Start（运动起步）。不过新手的话还是建议从MT开始练习，等十分熟练以后看心情再转成AT。

■驾照的大多数辅助都是预先设置好的，不过几乎全部关卡都可以改TCS，我的建议是关掉或者开到1。开高了会减少你对车的控制，影响加速。

■大多数时候过弯油门刹车的控制要比方向重要，找好刹车点和细腻的弯中控速是很多金牌的关键。

■辅助系统给出的“驾驶路线”不是绝对正确，有时候关掉凭自己判断效果更好。

■拉力关下文都没有提及，因为拉力关比其他考试要相对简单一些。总体来说两个要点：1.走好外内外；2.高速漂移过弯。需要注意的是这个漂移和一般的漂移是不一样的，一般的漂移看重的是漂移时间和角度，对速度并没有大要求，但拉力的漂移要求基本相反，因为拉力是通过漂移来尽量保持车的动能（Momentum），从而让你的下一段路程有更高的速度，所以在处理这些拉力赛的弯道时你需要一个漂亮的行车线来维持高速，细腻的油门刹车控制来减少不必要的打滑，如果要都能做到的话那拉力关的金牌就是易如反掌。

■我的键位是：×油门、□刹车、左摇杆方向、R2上档、L2下档、方向键上开启、关闭幽灵车。我觉得DS3手柄的按键力度不如DS2的灵敏，但是由于习惯问题也没有改到R2、L2油门刹车。不建议用R3油门刹车，因为有时候会需要同时油门刹车，这种操作用R3无法实现。

■本文以英制为基础撰写，因此转速的单位是mph（英里每小时），俗称“迈”，公制的单位是km/h（公里每小时），转换关系如下：1 mph=1.609344 km/h；1 km/h=0.6213712 mph。可以在主菜单的设置中变更游戏的单位制度。

■总体来说这篇心得主要起一个向导性的作用，要想拿到好成绩的话还是要多练，没有捷径可走。祝大家都拿到好成绩，场场金！

部分难点关卡心得

b1、a1、ic1、ib1：这几关都是基础的起步刹车练习，这里一起解释。相比来讲b1、a1刹车难，ic1、ib1起步难。起步的时候稍微打一点方向会增加起步速度，ic1和ib1起步的时候一档给70%-80%的油门，确保不要烧胎（打滑），等稳定以后再给满油门上二档。刹车的时候不要用手刹，把车轮锁死只会滑的更远。这里大概说下刹车点：b1车速96-97迈，a1 149-150迈，ic1 225迈左右，ib1 173迈左右。

b2：油门最大控制好方向就可以金了，没难度。

b3：赛车基本的外内外理论，车速127迈左右刹车。

b4：概念和b3差不多，车速140迈左右刹车。

b5：这关估计会卡一些人，需要注意的是最开始不要看辅助驾驶路线开到赛道右边，微微打方向贴左边走就好。131刹车，直刹一小段时间入弯，速到降到60左右的时候给油出弯。出弯速度和入弯的时机是金牌关键。

b6：弯中的控油练习。入弯的时候可以借下左边的路肩，弯中根据情况用油门调整车的方向，争取以高速出弯。152左右刹车。

b7：油门+方向控制车的平衡。《GT4》里面就有的老驾照项目了，除了第一个往右的弯需要刹车剩下的都是油门调整。

b8：跟b7意思差不多，不过过弯速度更高而且车是FR所以更容易打滑；要注意不要让车打滑，平稳入弯平稳出弯。

b9、b10：利用Slipstream超车。跟住前车尾流看好机会超车就是了；注意b10不要贪，超不了车就松下油门换条线超，一定不要顶前车。其他的比赛同理。

a2：最开始入弯的时候要往左边贴一贴，过弯的时候要尽量靠近弯心，除了最开始第一个右转弯需要刹车后面都应该是满油过。

a3：见ib3。

a8：入弯的角度与速度是关键，速度太快或者角度太小会让在后面右转的时候吃到沙子。入弯的时候不需要刹车，松一下油门就可以了。

ic2：弯度虽大但是赛道很宽，相比入弯，出弯速度更重要。多多尝试摸索出来一条完美的行车线是金牌的关键。

ic3：第一个弯要把线走完美，松油门直接打方向外内外过弯，速度大概在90左右，随后第一个发卡弯50，第二个发卡弯60。

ic8：第一弯入弯的时候可以让左边轮子压上草皮，入弯的时候直接松下油门让车打滑，控制好冲出弯；第二个弯给脚刹车，平稳的走个外内外就可以了。

ic10：512BB这车很滑，而你要想拿金牌的话就不能让车打滑。赛道中有两条直线，直线前的弯很重要，第一个弯过弯速度75（ic5起步之前那个弯）；第二个弯100（终点之前那个弧度大一点的弯），两圈下来第一圈成绩应该是1分23秒左右，第二圈是1分18秒。

ib2：速度降下来以后可以带一点油门维持下速度。

ib3：道理和a3是一样，具体说下这个因为这里是FR车，对操作的要求更高。总体来说这关的精华是节奏，速度上来以后每过一个锥桶要轰下油门打方向从而把车头推向下一个锥桶，整个过程要求一气呵成，不能有刹车的动作。我这关最后的时间是17秒846，所以金牌的时间还是很宽裕的。

ib5：最开始入弯的时候不要上左边的路肩太多，开上去的话会把车弹起来影响最后的出弯速度；往右拐的弯可以借下右边的路肩，最后出弯时候注意油门不要碰墙，速度应该有140+。

ib8：纽堡林的克罗素。要注意的是入弯速度，刹车尽量晚踩早松；在弧中控制好油门保持车速，最后满油出弯。出弯时注意不要给油过大导致后轮打滑。

ib9：一开始减速带（地上红色的地方）上超第一辆车，随后轻点刹车过弯。后面紧跟的发卡弯超第二辆并且咬住第一辆，最后一小段直线超过它，正常来讲最后的优势不会太大。要用好slipstream。

ib10：对赛道要熟悉，熟悉后就没有难度了。第一圈超到第三，第二圈前两个弯搞定第二，剩下的部分搞定第一就完了。

ia1：第一个微微右弯200过，随后95过左弯，最后65右弯。注意油门控制，不要打滑不要压沙子。

ia2：最开始方向盘微微打右，贴下右边护栏回到左线。差不多车速上252 0.3秒后的开始刹车，65左右过弯。需要注意的是车速高刹车距离长，所以刹车时候滑出去的那条线对最后的弯的影响是相当大的；不能直接贴外线刹，那样走的路程加长影响速度，如果贴内线的话最后转弯又不够角度。

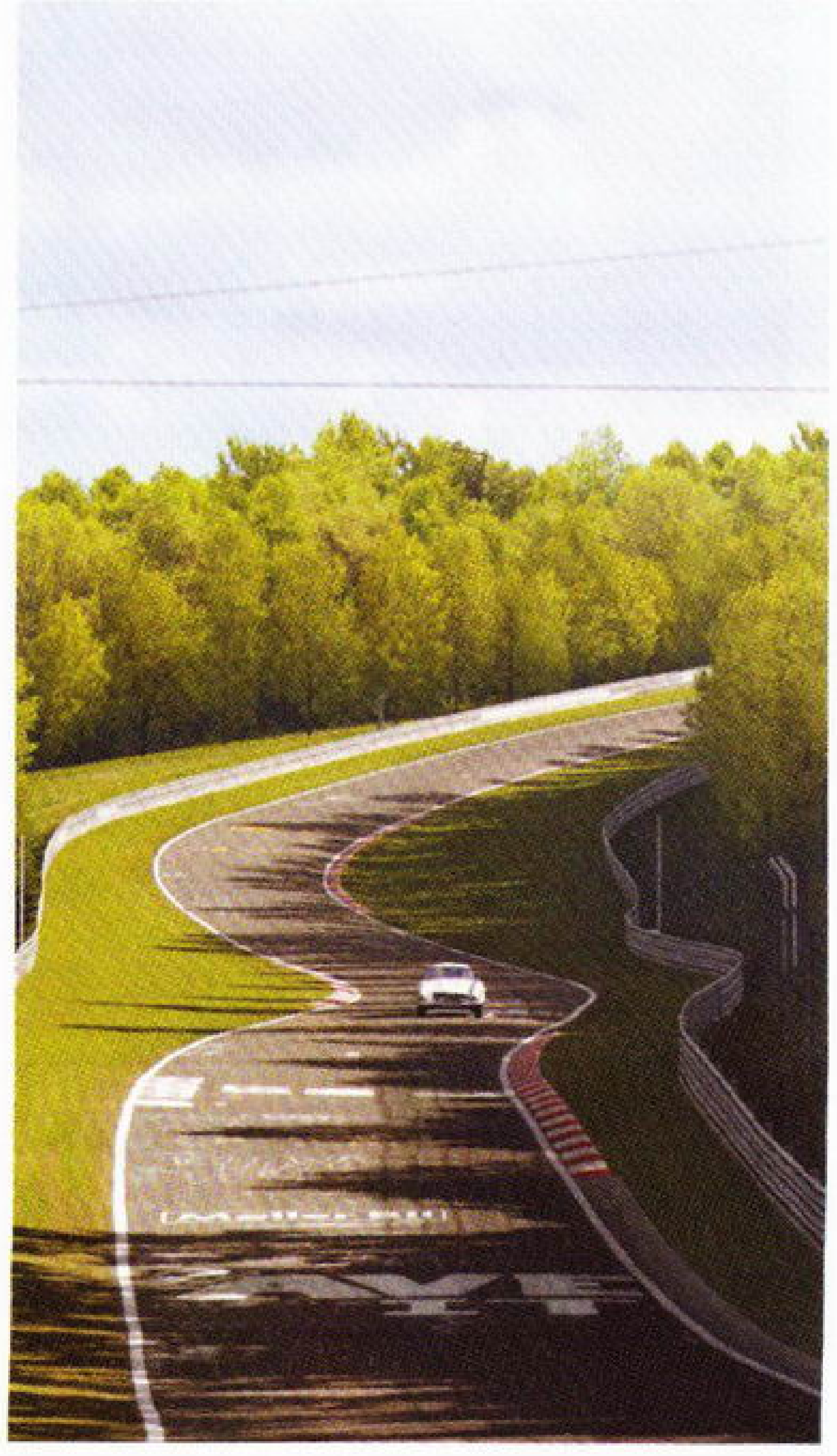
ia3：拉古纳赛卡的corkscrew 。开driving line看到红线一点踩刹车，过弯的时候左右的路肩都用到最后满油出弯就完了。比较有名的弯道，难度不大。

ia5：注意不要因为刹车太晚而冲上护栏，弯中控制好油门贴弯心走小段时间最后尽早出弯。出弯时给油门不要打滑。

ia6：跑几次根据幽灵车找到条行车线，根据行车线控制好油门尽量踩到所有路肩。

ia10：和ib10基本一样，赛道掌握。惟一不同的是给的兰博基尼比较滑，但油门控制好的话它还是很听话的。第一圈高架桥那里能超过第一台F430，第二圈可以追上或超过Enzo，咬上后随便你怎么超他了。

S级执照：个人感觉相比来讲S照的难度相对较低，惟一比较困难的是S8，这关强制开ASM，所以搞的过弯速度都很慢。刹车的时候可以给一点油门减少打滑，过弯的时候早点刹车，弯中给一点油门来稳定车身。大概流程是这样：开始直线Slipstream超第一辆，随后的大弯道从Zonda和R8直间的缝隙走到外线，再从R8和阿斯顿马丁之间的缝隙回到内线，出弯后咬到玛莎拉蒂，随后一连串的弯超过玛莎拉蒂、法拉利、兰博基尼这三辆车；后面的发卡弯超到第3名，著名的勺子弯由于ASM的存在可以晚点刹车；赛道最后一个低速弯超过GTR拿到第一。最后超第一的时候从内线进，晚一点刹车舍一点线，但不要太晚，太晚的话不是出赛道就是撞车，那样就功亏一篑了。s10，注意Enzo直线加速比你的车快，所以最后直线的时候需要小心，以免悲剧……（我就悲剧了一次……）



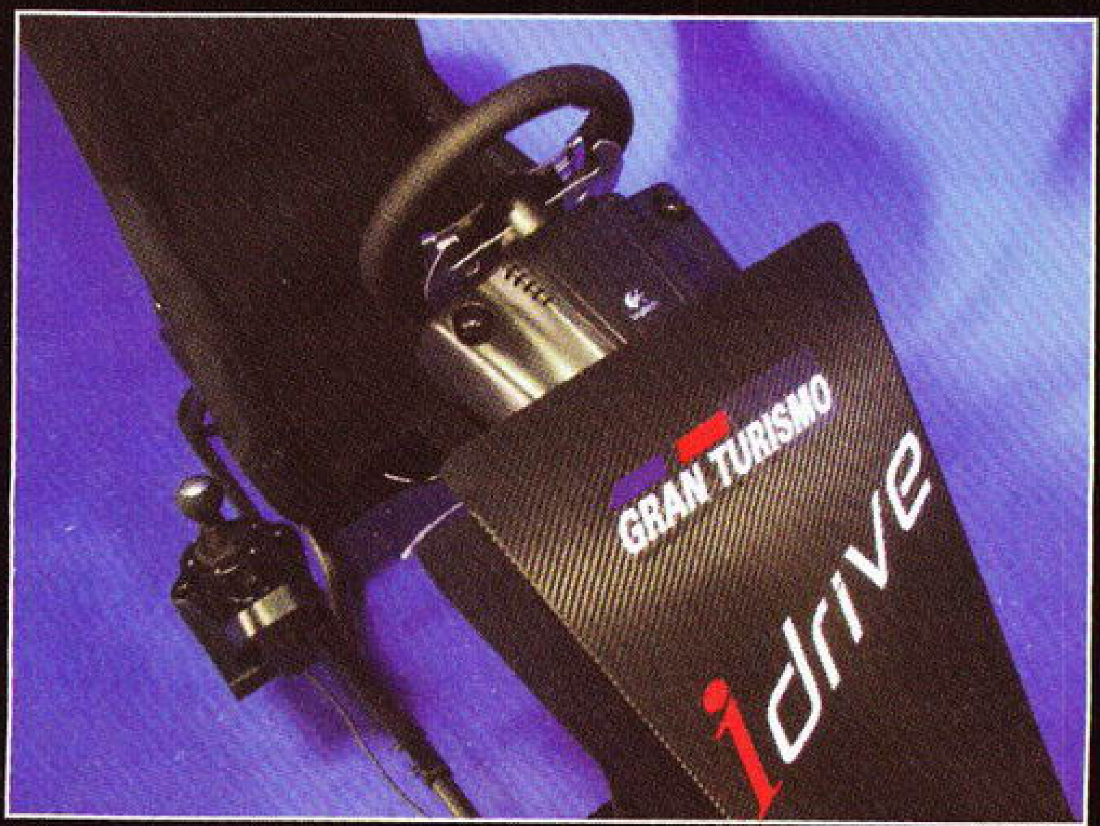


随着《GT5》的发售，罗技最高端的G27都卖断了货，价格被炒得净涨800元，一时间，被媒体评为最奢侈的三大游戏装备之一的赛车座椅也成为市场上《GT》核心粉丝询价的热点。俗话说“好马配好鞍”，有了专业的游戏方向盘，还要有好的座椅环境配套才能真正给人带来驾驶赛车的真实感，才对得起《GT5》出色的表现。而今天我们就要为大家介绍一款性价比出色的i-drive赛车座椅。

i-drive
革命性游戏赛车座椅

赛车座椅一直以来都是RAC玩家们梦寐以求的东东，可是市面上的赛车座椅不但价格很难让人接受，而且质量与设计也参差不齐。i-drive的设计者本身就是一名赛车手，因此相比以往的赛车座椅，i-drive做出了许多专业的改进。首先，i-drive的框架结构更合理，几乎每个环节都具备可调节性，能够适应不同身高、不同胖瘦的用户的需求，在框架安装过程中，玩家就可以根据自己的身材进行合理调整再进行固定，详细方法我们会在后面的安装过程简介中为大家介绍。其次，i-drive采用了真正的赛车专用座椅——桶式座椅，你甚至可以将它直接用在自己的车上！桶式座椅没有仰合及前后高后调节，但本身设计角度就是最易于驾驶的姿态，而且在两侧具有护翼，可以防止真正飚车甩尾时驾驶员左右倾斜，座椅正面采用轻质防滑面料，并配有可拆卸腰垫。底部有前后位置调整滑轨，拉动底部拉杆即可调整座椅位置，滑轨固定螺丝孔有垂直三个等级，还可以在这里调节座椅高度。座椅背部为耐磨损高光塑料材质，曲线造型，时尚感十足。再次，i-drive方向盘支架设计合理，不论主方向盘还是踏板和换挡器，高度及前后位置都与真实赛车相仿，具备独立的换挡器支架也是产品的亮点之一，能够与G27真正做到完美配合，不像市面上某些产品，换挡器只能夹在方向盘支架上，完全无法给人真车驾驶的感受。最后，这款产品的整体设计感出色，方向盘操作动作幅度太大也不会摇晃，其他支架往往做不到这一点，正面还配有遮挡前板，造型时尚，摆在客厅或展场都非常适合。

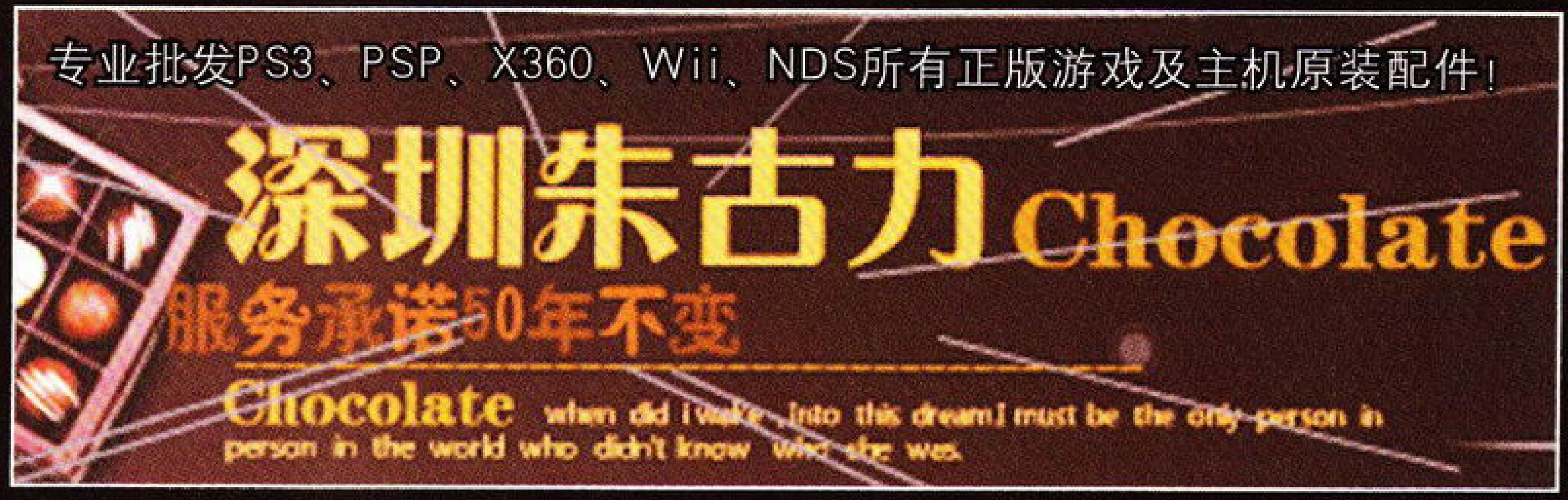




产品的安装还是有些技巧的，可以向技术人员咨询，只要大学里上过金工实习的男生应该问题不大。产品包装分为两部分，一部分是座椅，一部分是主要钢架，而钢架又分前后两大块。安装时建议先将座椅与后钢架组合，然后单独拼装前钢架的造型，再将前后部分整合。拼装时需要用到扳手，如果有螺丝刀和六角棒扳手配合安装起来更牢靠。产品安装所需用到的螺丝、螺母、垫片都被固定在钢架的调节孔上，将它们一一拆下就可以开始装配过程了。整个产品用到的螺丝大小只有两种，大的用来固定座椅与后钢架，小的用来完成其他各类组件的搭配。小有难度的地方就是前支架左右两侧各有一根结构钢架，它们与前顶支架、前底支架采用穿孔螺丝安装，安装时一定要区分左右支架，反着安是无法完成安装的。座椅与后钢架组合时记得先将后钢架上的方形固定框拆下，与座椅底部滑轨进行固定，之后再放在后钢架底座上用粗螺丝进行最终固定。前钢架与后钢架通过一组连结短管组合，同样具备几个不同档位的调节孔，可以调节钢架前后的位置空隙，个高腿长的用户自然是放长一些更舒适。完成这一步之后，固定前面的遮挡前板，就可以将方向盘放在上面抓紧开始体验游戏啦！

不论是罗技之前的G25，还是最新的G27方向盘，配合i-drive都有着不错的表现。方向盘主体、油门踏板以及换档器的位置都非常合适，而且方向盘固定牢固，强力回馈不会产生晃动，踏板所处平面稍稍倾斜，油门、刹车的踩踏更加顺畅，力度更容易掌握。《GT5》游戏时间较长，使用方向盘进行游戏如果坐姿不好，很快便会因为动作僵硬而全身酸疼，一款好的驾驶座椅不但可以让玩家获得模拟真实驾驶的乐趣，更可以让玩家得到最舒适的游戏体验。想要真正感受《GT5》，i-drive是个不错的选择。





产品提供：朱古力电玩
客服QQ：475500921
客服MSN：winnerchocolate@hotmail.com
联系人：范小姐
联系电话：13510791471
实体店地址：深圳福田皇岗口岸皇御苑皇御商场1106A
旺旺ID：朱古力电玩
淘宝店地址：http://shop33385891.taobao.com
i-drive深圳当地可以自提，外省可发德邦汽运！



《魔神之地》是由知名制作人冈本吉起所带领的 Game Republic 工作室开发的新作，故事背景设定于一个被黑暗力量所侵蚀的王国，讲述年轻盗贼 Tepeu 与魔人 Teotl 对抗王国黑暗势力并拯救世界的故事。游戏融合了动作与解谜元素，谜题的设计十分巧妙并且贯穿于游戏的始终，虽然本作在画面上没有太多过人之处，并且因为偏重动作解谜使游戏节奏有点慢，但只要你拿起手柄多多尝试，在这个奇幻的世界中细细品味，那就一定可以发现游戏的独特之处并且愿意深入其中。另外，本作可以称得上是一款奖杯／成就神作，成就饭和奖杯迷们不可错过！

文 阳光成员 evilpig 编 胜负师 美编 NINA

魔神之地	NBGI/Game Republic		动作冒险
多机种	Majin and the Forsaken Kingdom		美版
	2010年11月23日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：12岁以上

基本系统

基本操作

主人公控制

PS3	X360	功能
左摇杆	左摇杆	移动
左摇杆＋○	左摇杆 +B	奔跑
L2+ 左摇杆	L2+ 左摇杆	潜行
□键	X 键	攻击
□＋×	X+A	突刺
× 键	A 键	跳跃
○键	B 键	动作键
△键	Y 键	紧急回避
L1 键	LB 键	石头投掷

魔人控制

PS3	X360	功能
R2 键	RT 键	进入魔人指示模式
□键	X 键	行动／攻击
× 键	A 键	待机
○键	B 键	喂食魔人
△键	Y 键	跟随
R1 键	RB 键	发动魔法

注：下文中涉及的操作以 PS3 版为例。

体力恢复

游戏中并没有恢复道具，但玩家只要控制主人公站在魔人的面前，魔人就会为主人公驱除身上的黑暗力量以恢复体力；而在战斗中当主人公陷入战斗不能状态时并不会立即死亡，此时只要魔人在主人公身边魔人就会为主人公复活。而在游戏中玩家可以找到很多发光的浅蓝色花朵，取得其果实后可以用于喂食魔人以恢复魔人消耗的体力。



关于记录

游戏流程中没有 Checkpoint 的设定，也就是说记录完全依靠记录点，因此建议玩家积极进行记录以防止 Game Over 后浪费时间重复劳动，记录点为一种金色的柱状神像，需要魔人在身边才能启动记录点，另外在记录点除记录外，还可对主人公及魔人用已收集的服装进行换装。



战斗等级

本作最大的特色，就在于主人公与魔人之间的各种配合，而在战斗中由于主人公的攻击力较低，与其说是配合，倒不如说是依靠魔人的力量击倒敌人，主要攻击手段为指示魔人进行攻击再以强大的组合攻击／终结技击败敌人。游戏的等级系统分为两种，一种是主人公等级，通过诸如收集宝箱、击倒敌人取得蓝色水晶块提高等级后，可以提升主人公的体力以及攻击力；另一种是与魔人之间的友情等级，通过使用组合攻击击倒敌人取得红色水晶快提升等级，随着友情等级的提升，可以增加诸如在战斗中组合攻击的威力，出现新的组合攻击动作、魔人为玩家恢复得更快以及更快地提升组合攻击所需要的前置能量等各种效果。

组合攻击／终结技

所谓的组合攻击，就是在魔人将敌人击倒地后上前追加攻击时，主人公的攻击会出现特别的蓝色光影，这种蓝色的光影实际上就是组合攻击的前置能量，当积蓄到一定程度时，屏幕正下方会出现按键提示，此时按○键即可发动强大的组合攻击，在组合攻击击中敌人后，会出现一条橙色的连携槽，此时不断使用组合攻击则可以将连携槽蓄满，蓄满后会提示可以按○键与魔人一同发动威力强大的终结技，如果敌人处于魔人的魔法减益状态时（比如被雷电麻痹或火焰包围等）能使出威力更为强大的魔法终结技，但需要注意的是，连携槽会随时间递减，必须通过组合攻击以维持其积蓄的进度。



©2010 NAMCO BANDAI Games Inc. All Rights Reserved

收集要素



游戏的收集要素主要有四种，分别为装有蓝色能量块的宝箱、装有主人公服装的宝箱、提升魔人各种能力的果实以及魔人记忆碎片，虽然说不收集任何的物品对于正常游戏流程没有任何的影响，但是除了所有收集要素都与奖杯／成就相关外，这些收集都能不同程度地为游戏提供各种各样的帮助，比如宝箱的收集能提供大量的主人公等级所需经验值，收集服装能为主人公增加对不同敌人的抵抗能力，收集各种果实能提升魔人能量更是显得十分必要，因此推荐全部收集。特别注意的是魔人记忆碎片只会在夜晚出现，通过完全收集碎片后可以得到一套新的服装，而每个区域收集进度可以在地图的左上方查看，非常直观！

奖杯与成就

本作的全成就与白金奖杯难度不高，一周目即可取得。除了剧情流程奖杯／成就，其他的多为累计型和收集型，收集要素参看攻略中的提示就不会遗漏，累计型一般均可随流程自然取得。游戏中的难点成就／奖杯不多，注意下文的几个难点提示即可。

奖杯／成就名称	解锁条件	奖杯	点数
Platinum!	取得其他所有奖杯	白金	—
Majin Rescued	流程相关，不会遗漏	铜杯	10G
Escape from the Dark Castle	流程相关，不会遗漏	铜杯	10G
Caprakan Defeated	流程相关，不会遗漏	铜杯	20G
B'alam Defeated	流程相关，不会遗漏	铜杯	30G
Tlaloc Defeated	流程相关，不会遗漏	铜杯	30G
Ixtab Defeated	流程相关，不会遗漏	铜杯	50G
King of the Darkness Defeated	流程相关，不会遗漏	铜杯	80G
Wind Majin	流程相关，不会遗漏	铜杯	10G
Lightning Majin	流程相关，不会遗漏	铜杯	10G
Flame Majin	流程相关，不会遗漏	铜杯	10G
Purifying Majin	流程相关，不会遗漏	铜杯	10G
Peace in Q'umarkaj	游戏通关	金杯	100G
Ultimate Wind Power	收集全部三个风之果实	银杯	30G
Ultimate Lightning Power	收集全部三个雷电果实	银杯	30G
Ultimate Flame Power	收集全部三个火焰果实	银杯	30G
Ultimate Purification Power	收集全部三个净化果实	银杯	30G
Wind God	以风之终结技击倒 10 名敌人	银杯	30G
Lightning God	以雷电终结技击倒 10 名敌人	银杯	30G
Flame God	以火焰终结技击倒 10 名敌人	银杯	30G
Purification God	以净化终结技击倒 10 名敌人	银杯	30G
Master of the Majin	给魔人下达 500 次指令	铜杯	10G
Majin Healer	用蓝色果实为魔人恢复 10 次体力	铜杯	10G
Dark Hunter	消灭 100 名敌人	铜杯	20G
One of a Kind	消灭 500 名敌人	银杯	40G
Trap Master	利用陷阱消灭 30 名敌人	铜杯	10G
Immortal Man	死后被魔人复活 3 次	铜杯	10G
Chatterbox	与魔人对话 100 次	铜杯	10G
Majin Bodyguard	为魔人摆脱敌人 10 次	铜杯	10G
Majin Knight	为魔人摆脱敌人 30 次	银杯	20G
One Enthralled by Darkness	被减速泥沼缠身 10 次	铜杯	10G
Headlong Rush	控制主人公击中持盾的敌人 100 次	铜杯	10G
Sneak Master	潜行消灭 50 名敌人	铜杯	10G
Combination Master	以组合攻击消灭 300 名敌人	铜杯	10G
Finish Master	以终结技消灭 50 名敌人	铜杯	10G
Cosplay Maniac	收集 3 套完整的服装（一套为 3 件）	铜杯	10G
Ultimate Health	收集全部 10 个耐力果实	银杯	30G
Ultimate Strength	收集全部 10 个力量果实	银杯	30G
Treasure Hunter	收集所有宝箱与服装箱	银杯	30G
Battle Master	以组合攻击／终结技一次性消灭 5 名敌人	银杯	20G
Cosplay Master	收集所有服装箱、魔人服装箱、记忆碎片	银杯	20G
Brave One	将主人公等级及友情等级升满（LV31／LV21）	金杯	60G

Trap Master

在第一次进入 Potrachi Altar 时，往右侧走会发现前方有一块巨大的圆形石头，命令魔人在石头处准备，然后将尽头处的敌人引诱至长阶梯处，阶梯处的缺口指令魔人将石头推下可以利用滚石全灭敌人，之后回到这个区域的存盘点存盘再读档石头与敌人都会重置，这样重复数次即可解锁奖杯／成就，但注意先不要登上敌人所在位置的上方的棚架进行收集，一旦登上棚架后敌人与石头将不会重置。

Majin Knight

在游戏中部分敌人会使魔人陷入无法指令的状态，如犬形敌人会扑到魔人的背上，在夜晚出现的浮游敌人会吸收魔人的能量，在这部分敌人令魔人动弹不得呼救的时候为其解围，累计 30 次即可。



Wind God/Lightning Majin/Flame Majin/Purifying Majin

所谓魔法终结技，即在发动终结技时，对象处于魔人魔法的减益状态下。举例来说，当积蓄满终结技能量槽后，目标敌人正处于火焰魔法的效果下时，这时使用终结技就算作使用火焰终结技击倒敌人，最简单的解锁方法就是往敌人堆里施放魔法。由于魔法的持续时间较长，逐个对敌人使用组合攻击来积蓄终结技的能量，积蓄满后对着仍在魔法状态下的敌人施放即可。

Brave One

在会出现大量敌人的地方存盘再读档，可重置敌人，比如最终 BOSS 战前，这样就可以把等级刷满。穿上通过收集取得的服装 Bandit's Hood 及 Bandit's Costume 可分别增加使用组合攻击击中敌人时两种等级经验水晶的掉落几率，可明显加快奖杯／成就的取得。

全收集攻略

虽然游戏采用的是开放式的地图，但流程的发展却遵循较固定的顺序，因此下文将依照流程的推移，兼顾收集要素以划分区域的方式进行，请各位读者注意。另外，因为游戏的战斗部分比较简单，除 BOSS 战外没有太多需要注意的地方，虽说敌人种类各有不同，但战斗的核心都只有一个，就是控制主人公与魔人配合攻击并使出组合攻击击倒敌人，因此下文将会着重于解谜与收集要素，除特殊情况外战斗将尽可能一笔带过。

地图标记

宝箱	力量果实	火焰果实
记忆碎片	服装箱	雷电果实
耐力果实	风之果实	净化果实

Arkela Castle

游戏的开始后玩家可以熟悉一下主人公 Tepeu 的基本操作，蹲下移动穿越前方的缺口会遇到被黑暗侵蚀的魔物，这里是一场潜行躲避敌人的教学，蹲下后潜行可以做到无声移动，可悄悄地从敌人身后通过。通过场景后发生被魔物围攻的剧情，在情急之下 Tepeu 跳下身旁的缺口。恢复操作跳上身后的平台，跳到上方后从前方的缺口往下走，一直前进到一水道旁的梯子往上爬，穿越缺口从楼梯的缺口跳下，从梯子爬到



实用技术 攻略透解

最顶部会与魔人相遇，但眼前的魔人却被夺去了力量。沿一本道前进来到封印着魔人力量果实的大门前，这里有两名敌人把守，跳下旁边的水道，蹲下潜行前进来到大门旁的另一侧有一个缺口，从缺口进入后取得果实，从后方的缺口离开，返回魔人身旁就可以为魔人恢复力量了。

接下来的几场战斗属于魔人操作的教学，按下R2可以呼出魔人的指令菜单对其进行各种命令，在战斗中更可与魔人合作使出强力的组合攻击。两场战斗结束后会在前方的发光花朵取得一种蓝色的果实，这种果实可以在按R2后喂食魔人为其恢复体力。来到一堵墙壁前，按R2+□指示魔人推倒墙壁消灭敌人，在往后的流程中也有类似的机关可以利用为战斗带来不少的便利。前进来到一大门前，而大门被机关紧锁，仅凭魔人的力量无法打开，利用魔人作为跳跃点从右侧缺口进入后会进入潜行消灭魔物的教学，部分魔物潜行靠近身后可以按○键给予一击必杀，如果不小心被敌人发现，往回走一段就可取消战斗状态。潜行至机关前打开机关可指示魔人打开大门，在前方会有一场与牛头怪外加杂兵的战斗，注意对付大体型敌人需要攻击其头部才可积蓄组合攻击的能量，因此要速战速决的话必须瞄准其头部攻击，合理进行躲避并运用组合攻击可轻松解决战斗，打开大门后进入剧情离开Arkela Castle。

收集要点

在Arkela Castle内的收集要素有点特殊，由于用城堡内的地图比较特殊难说明，因此用文字独立描述几个宝箱的位置。

宝箱1： 在Tepeu跳下缺口躲避敌人的剧情后，登上高台的右侧，十分明显。

宝箱2： 魔人所在平台下的环形处。

宝箱3： 为魔人取回果实的必经之路上。

宝箱4： 进入与牛头怪战斗的前一个场景，在大门前的左侧。

耐力果实： 剧情相关，不会遗漏。

Arkela Castle-Gate

在离开Arkela Castle后会进入世界地图，而世界地图划分为一个个区域，以下流程会按区域来写。恢复操作打开前方的大门，由于门太重在下达指令后需要到达大门按○键协助魔人打开。



Ungdo Flower patch

通往前方的大门被机关拴住，必须解除机关才能打开，但通往机关的路却被高处的几堵墙壁所阻隔。场景中有一座投石器，在这里首先走到投石器的一端按○键让魔人把Tepeu投到远方的平台上，平台上有数块岩石，将其一一扔到平台之下，在这里周围的高处有可破坏的墙壁，转动投石器调整其方向瞄准，其后按R2+□让魔人举起投石器并搬动岩石到投石器之上即可破坏这些墙壁出现前进的路，但通往控制前方大门机关处的墙壁却由于投石器的投掷距离限制暂时未能破坏，调整投石器将Tepeu抛到平台，到达有一个被魔物镇守的机关，潜行消灭敌人后拉动机关后可以命令魔人将下方的大门打开，大门之内有一增重的物品，指示魔人拾起后魔人会将其装置到投石器之上，这样一来之前远处无法破坏的墙壁也能破坏了，随后调整投石器重新登上平台前进拉动机关即可打开大门。



收集要点

服装箱： 利用投石器摧毁墙壁后再调整位置命令魔人利用投石车将自己抛向上层即可。

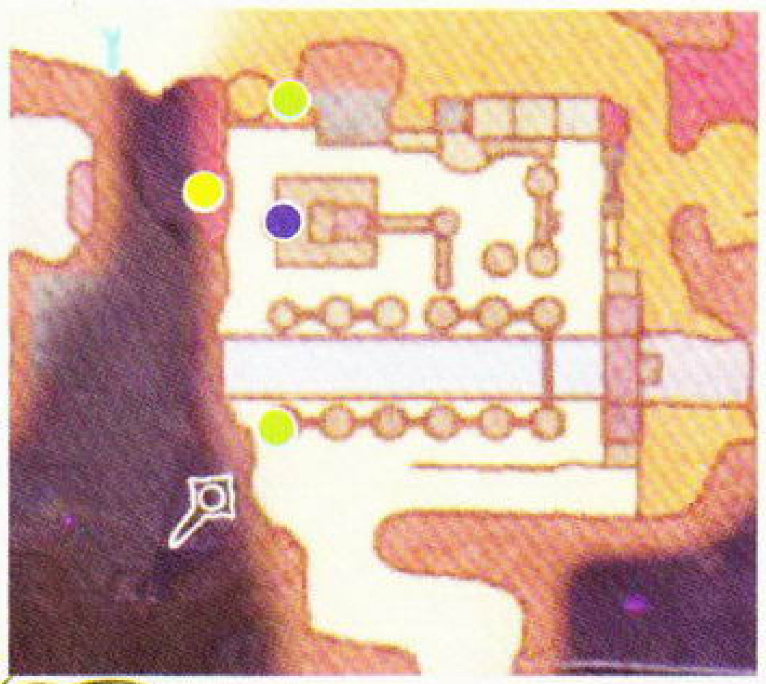
Tagalo Forest Checkpoint

全灭场景中的敌人后通过门命令魔人击碎挡路的岩石，来到一段山道，在进入山道前地上有类似于陷阱的魔物眼睛，在往后的流程中会增加一个按L1进入瞄准模式，在该模式下能扔出石头用于摧毁流程中的陷阱或者在潜行时吸引敌人的注意。



Toto Waterfall - Power Plant

到达山道的分岔口后往左侧，消灭敌人后沿路前进来到一扇被封印的大门前得知需要摧毁一个封印面具才可以打开这扇大门。



收集要点

耐力果实： 中央的耐力果实被一名会射箭的敌人把守，靠近时注意跳跃的时机躲避它的攻击，在靠近后可以按L1瞄准射击其旁边的陷阱，这样可以使其陷入混乱状态制造机会取得顶上的果实。

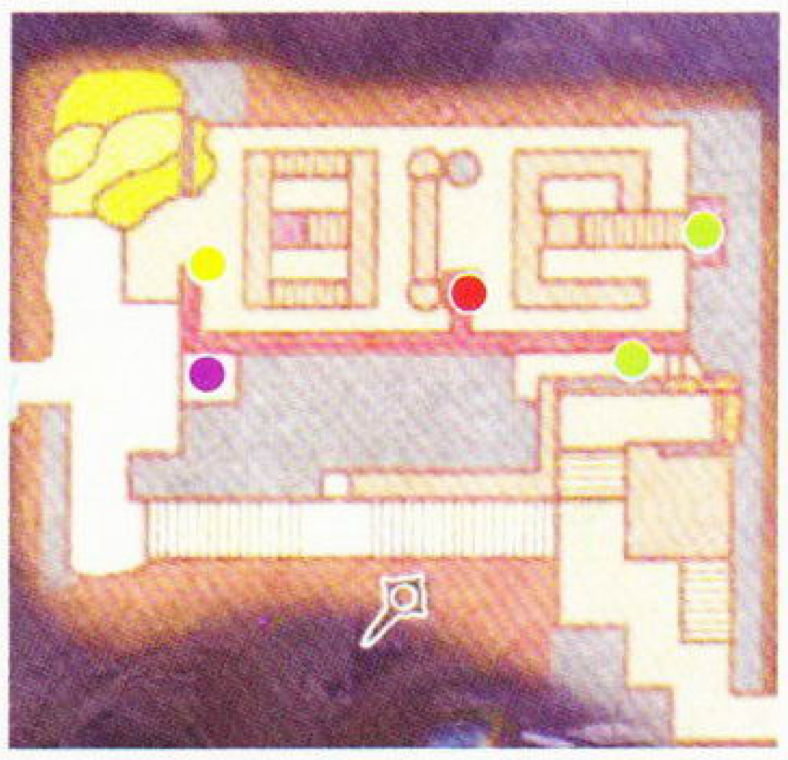
Potrachi Altar

经由Moccoi Ruins－Graveyard来到Potrachi Altar，往左侧走，借助魔人的身体跳到半截梯子上方后就需要暂时离开魔人一个人行动，利用落差扔下炸药桶将岩石炸开来到下一个场景，这个场景由3个高台组成，利用中间的高台跳到墙壁边缘贴着墙壁走到一个跳跃点跳到靠近入口的高台，取得炸药桶后同样利用落差炸毁面向封印左侧地上的岩石，利用该通道到达封印面具所在的高台，攻击摧毁封印面具即可解除大门的封印。

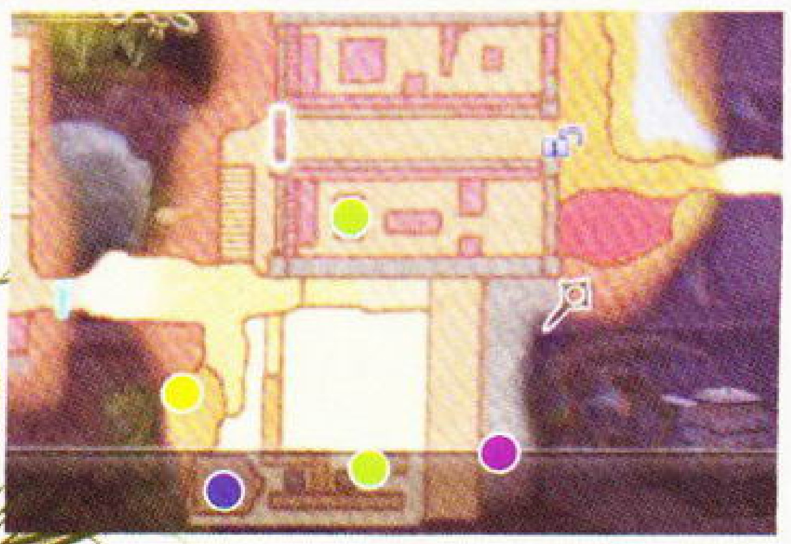
收集要点

服装箱： 利用靠近场景入口高台的炸药桶先将下层挡道的岩石炸开，然后再到达该位置将下方阻塞的岩石炸开即可。

宝箱： 在封印高台的左下有一个被岩石阻隔的洞口，利用封印所在高台右侧的炸药桶扔下炸开岩石进入即可。



Moccoi Ruins - Graveyard

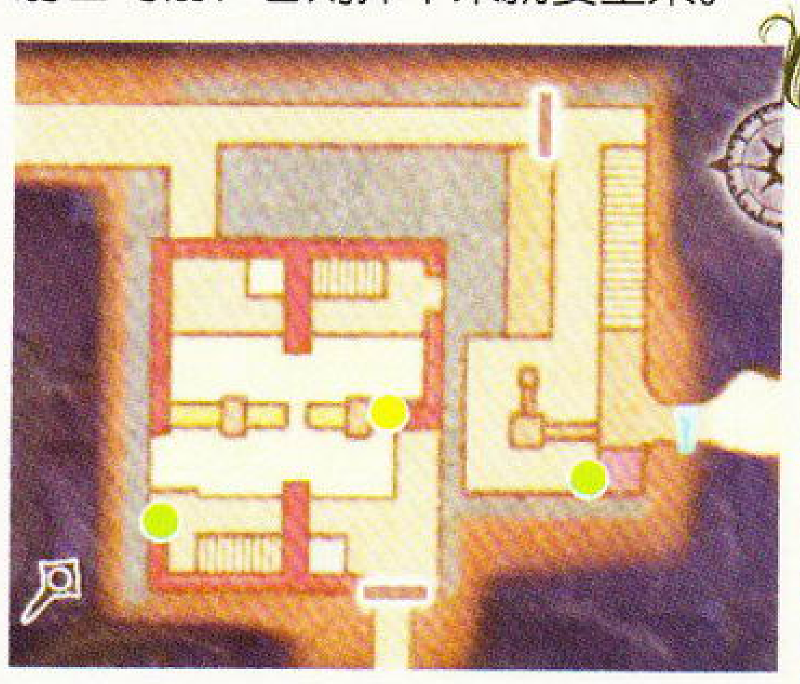


原路返回到被封印的大门前，指示魔人打开大门会提示大门被机关拴住，借助魔人从大门右侧的缺口进入，一路潜行杀敌来到机关的前方，注意清除路上的陷阱及躲避右方敌人的攻击，拉动机关即可命令魔人打开大门进入。下楼梯直走

发现风之果实被敌人把守着，而这里的战斗比较棘手，因为敌人除了有大体型的敌人外，在上层还有不少射箭的敌人，但胜在就算玩家死亡，魔人都会抵御敌人的攻击为玩家复活，因此只需要注意给魔人喂食蓝色果实恢复魔人的体力并利用组合攻击削减敌人体力，最终胜利必然属于我们。全灭敌人后马上命令魔人去取该果实，取得后魔人会掌握风之魔法并在场景内搜刮一下收集品即可回到楼梯处左转进入下一场景。

Moccoi Ruins - Excavation Site

按R2命令魔人吹动阻碍前进的木桶，在木桶摇动的间隙往对面平台跳并拉动机关，打开大门后前方有一个传送门，但在解除门上的封印前并不可以使用，进入另一侧的通路，穿越底部到达对面，对面大门同样被机关所限制不能打开，需要到达上方拉动机关，路上挡道的木桶依旧命令魔人用风魔法将木桶吹动利用间隙跳过，爬上梯子后到达平台边缘命令魔人再次吹动木桶，在木桶靠近的瞬间跳到上面并利用摇动的趋势到达对面最上层拉动机关，在这全程中必须注意两名敌人射出的箭，否则掉下来就要重来。



Moccoi Ruins - Great Temple

推开面前的石门会来到游戏的第一场BOSS战，BOSS是一只悬挂于天花板上大蜘蛛，BOSS战分为两个阶段，第一阶段目的是使BOSS从天花板上掉下来，方法其实很简单，场景中央有一个金色的吊钟，当BOSS在左右任意一侧时，迅速跑到相反的一侧平台按L1对其扔石头，BOSS百分之百会向Tepeu的方向转向并停留在中央对玩家喷射光球，在这个时候按R2锁定大吊钟按□魔人就会吹动大吊钟，在击中BOSS后它就会从高处掉下，这时候迅速跳到下方，对BOSS的头部一顿猛砍直至破坏其头部即可进入第二阶段。

第二阶段为地面战，玩家主要配合魔人的攻击一同攻击BOSS的脚部，当BOSS受到一定伤害时，它会举起其中一条腿悬在半空，在这个状态下马上按L1+□对其吹风，这样它就会倒下一段很长的时间，利用这段时间按R2锁定金色吊钟后按□键，魔人就会举起吊钟往BOSS的背部砸去，其后BOSS的攻击手段会增加两种，分别是在脚部散发黄光后的扑击以及喷射黑色液体，都很容易躲避。再重复先前的步骤使魔人再砸倒BOSS后，按○键即可终结BOSS。剧情过后打开下层的门离开即可。



Hawme'a Falls

回到Tagalo Forest Checkpoint北行到达Hawme'a Falls，锁定木板桥后让魔人将其吹下，利用该通道到达对岸拉动机关放下吊桥并帮助魔人打开大门。



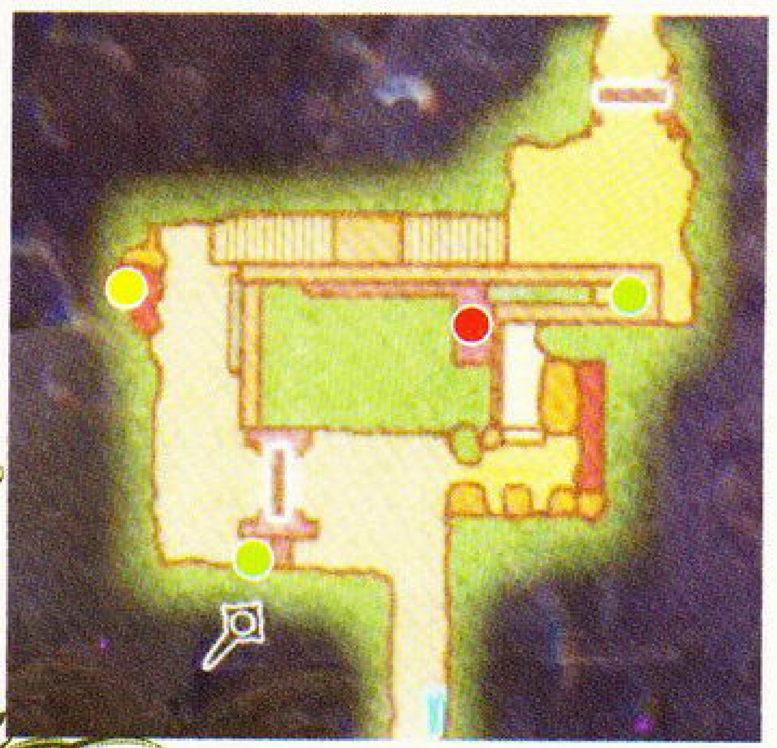
Denguey Forest Tower

这里会出现一种新的敌人，这种敌人手能伸长攻击而且能将玩家定住，且它的攻击伤害颇高，需要小心躲避。在中央大门内可以借助魔人跳到上层，绕一周到达机关处将大门放下后跳到大门的上方再命令魔人举起大门到达最上方后可以看见一个封印，与之前Moccoi Ruins – Graveyard大门的封印类似，这个封印是之后Malawa – Research Wing区域的一个封印，可以先将其摧毁。



Kanay Valley

由于魔人还未取得雷电魔法无法拉动Tangalo'a Swamp – Moving Bridges的机关，因此先往北走摧毁岩石进入Kanay Valley，进入区域会出现一种新的蝙蝠形敌人，这种敌人并不强但会飞行缠绕魔人，在战斗中需要跳起攻击或投掷石块协助魔人攻击。从平台走到前方，拉动有黄色电光的开关为魔人形成前进的通路，全灭路上的敌人进入Kanay Valley区域。进入后左侧大门被机关锁着未能前进，往右侧走借助魔人往上跳，利用高处的炸药桶先将下方的敌人炸飞并扔石头将陷阱清除后从敌人所在位置的对面边缘通过，来到有牛头怪镇守的大门，在这里先往左拐，在拐角边缘上有一个木箱，按○键推动木箱到正前方作为垫脚跳到上方拉动机关，魔人就可以开门进入场景了。全灭场景的敌人后打开牛头怪镇守的大门进入下一区域。



收集要点

力量果实：只需要在连接两处大门的连接楼梯处借助魔人跳上平台即可。

Wana Mu'bi Fortress



清除杂兵，命令魔人到有水的水车处吸水吐到另一边没有水的水车处，这样会在一定时间内启动升降平台，借助升降平台来到对面左侧拉动机关打开下方大门取得岩石，与先前一样利用投石车摧毁干枯水车方向高处的墙壁，在出现的通路处走到尽头拉动机关放下石门，这样一来就可以利用投石车瞄准该石门后摧毁该石门方向的墙壁并重新指示魔人打开大门，踩着魔人的背部跳到新出现的通道上走到尽头打开机关阻隔另一扇大门的机关即可开启通往另一区域的路。

收集要点

服装箱：服装箱的收集需要利用投石车摧毁有水水车上的墙壁进入内部取得。



The Royal Garden

往北走来到The Royal Garden，会发现一个封印，与先前破坏的封印相对应、同为Malawa – Research Wing区域的一个封印，要破坏这里的封印稍微有点复杂，要求是将水灌到封印所在平台前的水桶以形成一个落差让Tepeu能跳到上方破坏封印。在场景中有两个吊在树上的移动平台，首先指令魔人利用风将两个平台吹动，这样玩家才可以利用移动平台两侧的开关控制平台的移动，首先移动东侧的平台，让魔人跟随后在移动平台等待后拉动旁边的控制杆将魔人送到对面后跟上魔人，平台上的大门被机关锁着，踩着魔人的背部往高处上方的机关处跳打开机关并开启大门，魔人可以在大门内的水池内吸水，吸水后来到西侧的移动平台，利用相同方法将魔人送到封印旁边，按R2锁定水桶形成落差即可借助其跳到上方摧毁封印，随后经Wana Mu'bi Fortress区域来到西面的Malawa – Research Wing区域。

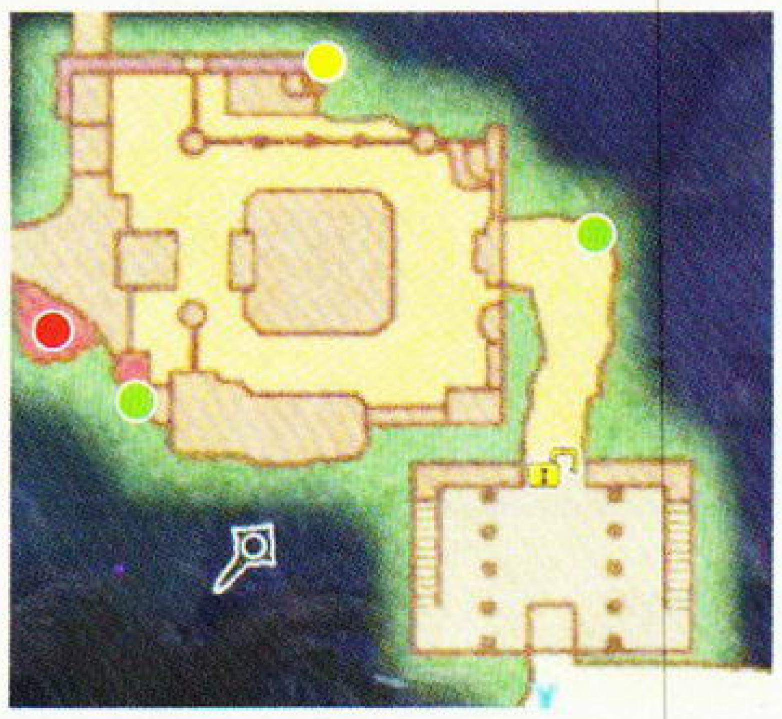


收集要点

风之果实&宝箱：风之果实与其中一个宝箱的取得方法与流程中到达封印所在平台的方法一样，利用移动平台完成吸水–倒水的流程即可到达取得。

Malawa - Research Wing

拉动两次机关来到封印门前，全灭敌人打开大门，进入会出现一种类似于炮台的守卫眼睛，需要躲避其攻击靠近后摧毁，来到雷之果实下方并不能直接从前面的梯子往上爬，因为周围有数处被这种守卫眼睛所把守，先从面对果实的右后方跳上去，先往面对果实的左边走躲避敌人并清除左侧的守卫眼睛，来到对面后有一个升降平台，拉动机关后可以让下方的魔人来到高台，在升降平台旁边借助魔人往上跳来到上层，在上层利用炸药桶炸飞下方会伸长手攻击阻碍玩家消灭守卫眼睛的敌人后从两个高台中间跳下并打掉最后一个守卫眼睛后重新回到入口处的梯子处往上爬，在果实所在平台处有一个转盘机关，躲避牛头怪的攻击迅速打开机关形成通路让魔人通过，消灭牛头怪后取得果实，取得果实后，先前各种由于缺少电力的机关也能打开了。



Malawa - Experiments Wing

经Malawa – Research Wing北行来到这一区域，沿前方楼梯到达高台，利用取得的雷之力量打开两个变电终端，再回到下方拉动两个机关打开两扇门，消灭敌人后，要打开前方的升降台的电力供给需要到达场景中央的桥梁处，将桶形触电器搬到桥梁的另一端，再命令魔人放电即可以启动该升降台，利用升降台到达上层，爬进前面铁门的缺口，按照左侧地上的圆形排列好触电器后命令魔人放电即可启动左面大门的机关动力，进入左面的大门内，走到上方再次按地上的圆形排列好触电器再指示魔人为终端供电就可以打开进入下个区域大门的机关。



收集要点

服装箱&记忆碎片：服装箱大门的机关动力同样在中央铁门缺口内的动力室内提供，将三个触电器放置在右方地上三个圆内后，推动箱子将右侧的缺口补好，形成通道将第四个触电器放在平台上的圆点，然后还需要在后变电终端后方的入口取得第五个触电器放在箱子附近才可以成功打开终端。

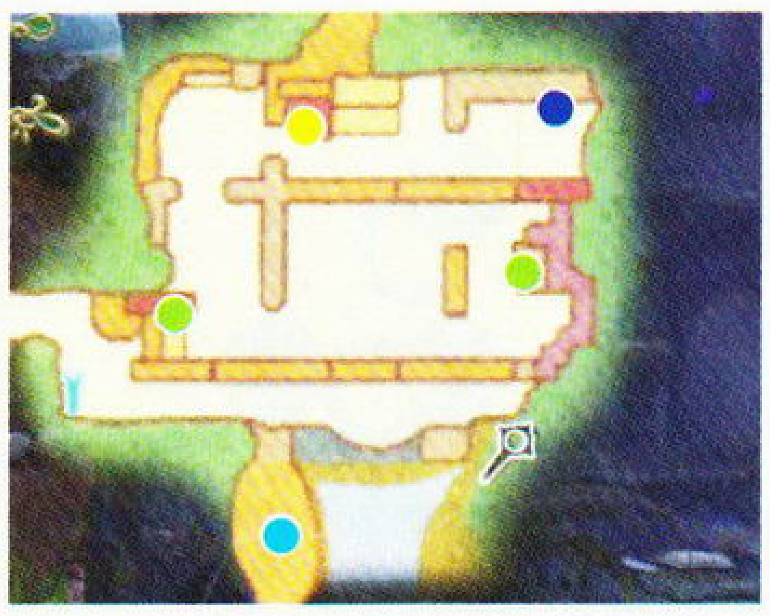
Great Tree Malawa - Antenna



打开大门后来到BOSS战，普通攻击对于它没有任何效果，利用入口的左下或右上方顶部的锥形放电装置落雷可以攻击BOSS，而落雷的发生需要正确地放置触电器将终端与放电装置连通，具体为场景二层有很多的触电器，在电力终端上方两个固定触电器中央放置一个，在锥型放点装置下的圆内再放置一个就可以使装置连通，由于BOSS主要依靠声音来辨别玩家的位置，因此通过敲打场景中的三面锣可以吸引BOSS的进攻，因此在放置好触电器后攻击落雷位置所在的那面锣将BOSS吸引到落雷点之下再指示魔人向终端放电就可以击中BOSS，这时它会倒地，到其头部一轮猛攻，如此重复两次即可进入第二阶段的战斗。第二阶段只要玩家在BOSS身边走动，它就会盲目发动各种攻击，而且大多都很容易躲避，攻击不一会儿后它就会倒地休息，标志是其背上的落雷装置会泛红，这时按R1指示魔人向其放电击中后，BOSS就会露出胸前的核心，这时是攻击它的大好时机，如此重复数次后即可按○键终结BOSS。在解决BOSS后，地图上显示为黄色封印门会随之解除封印，使用黄色封印门内的传送点也成为了可能，同时游戏会提示玩家回到Potrachi Altar继续进行流程。

Tangalo'a Swamp - Moving Bridege

虽然流程提示玩家回到Potrachi Altar继续探索，但因为在魔人获得雷电魔法前，有数个区域因为缺少雷电魔法未能完全探索，因此我们原路往南返回Tangalo'a Swamp – Moving Bridege区域将电力终端悉数打开即可完成这个区域的收集。





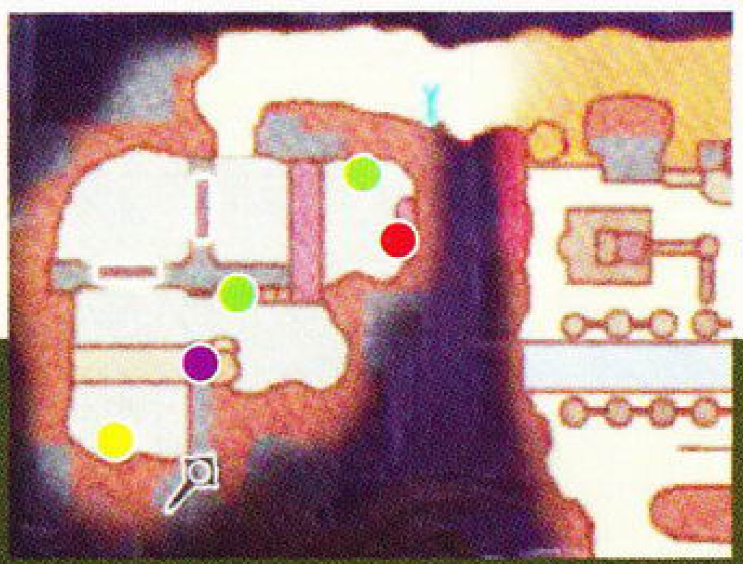
收集要点

风之果实：只要打开电力终端，拉动该位置的开关转动平台即可取得。

耐力果实：首先，利用其中一个转动平台跳跃到达另一个转动平台的上方，将炸药桶往下方扔下摧毁转动平台上的岩石，再利用开关使这两个平台转动后连接成为一直线，这样一来就可以将一端的炸药桶运送到另一端扔下炸开阻隔着耐力果实的岩石。

B'alam Laboratory

回到南部的Toto Waterfall – Power Plant西行到达这个区域，有了雷电魔法就可以完成这个区域的收集。



收集要点

首先进入尽头的一个小缺口，在缺口内有两个触电器，搬动触电器调整位置可以使较内侧大门控制器的终端通电，通电后打开内侧大门面前会有另一个电力终端，这次两个触电器一个放在缺口处，一个放在大门内使大门内侧的终端通电，这样就可以控制大门内的升降台，升起升降台后取得第三个移动的触电器，将全部三个触电器调整位置使最靠近缺口处的终端通电，这样就可以打开大门让魔人顺利进入缺口内部场景，通过跳跃在场景内部的门檐上可以取得一个宝箱及一个服装箱，攀爬到上层会发现控制取得力量果实的升降台终端，指令通电后即可控制升降台取得完成这个场景的收集。

Pualata Cargo Shed



经Potrachi Altar处解锁的封印门进入，命令魔人吹动吊桶并借助移动的吊桶到达对面的棚架上层打开大门的机关即可离开。



Dudugera Way

这个区域有一个红色封印需要破坏，先独自往左侧的缺口进入，潜行消灭敌人爬上梯子到达对面放下吊桥让魔人通过，全灭场景敌人借助魔人的背部跳到上方破坏封印即可离开。

收集要点

宝箱：在左侧缺口进入后，在爬上梯子前有一个木箱，借助木箱爬到上层取得。



Ko'da Naval Equipment Warehouse

从Dudugera Way一直往东走，虽然途径Orangache Ravine Dig Site区域，但因为这个区域被火焰所阻隔去路，因此继续往东走先来到Ko'da Naval Equipment Warehouse，这个区域以收集为主，而要离开这个区域往北走场景内的斜坡处借助魔人跳到上层，在右侧有一个缺口，在缺口处往下跳可以发现两个触电器，将两个触电器扔到下方然后将其与下方的终端连接并打开终端即可控制升降台让魔人到达上层北行前往下一个区域。



收集要点

雷电果实：启动入口右侧的大型电力终端，这样可以启动入口的升降台开关，与魔人一同利用升降台到达上方来到另一个升降台往下方降落，在山道内右侧有另一个缺口，借助魔人爬到高处可取得。

服装箱：在取得雷电果实后沿旁边的屋檐来到大型电力终端的上方可以取得。

火焰果实：注意由于这个时候魔人还未取得火焰魔法，这个收集品需要留待取得火焰魔法后再拿，具体位置在取得雷电果实后，跳下旁边的升降台拉动机关，让魔人到达上方烧毁木箱就可以取得果实。

Kingdom Navy Headquarters



进入场景可以发现另一个红色封印，命令魔人将左侧的木桥吹下形成通道，到达对面后拉动另一侧的机关放下桥梁让魔人通过，消灭敌人后打开前方的大门，与魔人一同利用升降台来到上层，指示魔人吹动吊桶利用吊桶到达封印所在位置破坏即可往东走离开这个区域。

收集要点

耐力果实：从场景中央的高塔往上爬，在缺口处跳下去，穿越缺口在石桥的尽头边缘到达所在位置即可。

宝箱：这个区域有两个宝箱，一个在登上升降台后的位置，而另外一个位置比较坑人容易忽略，在取得升降台旁边的宝箱后在旁边的栅栏往下跳才可以到达该平台取得另外一个宝箱。

服装箱：服装箱的取得需要先获得火焰魔法，首先利用魔人喷火摧毁中央高塔下方的木箱，取得炸弹后搬动炸弹与魔人一同乘搭升降台到达最上方，在边缘点燃炸弹后往中央高塔突出的平台上跳到中央高塔的中部，在里面将炸弹扔到木箱处炸毁木箱，将内部的箱子推到桥的尽头借助箱子跳到高处可以取得。

Gaka Volcanic Iron Factory

往东离开Kingdom Navy Headquarters后，由于前方通往Chibirias – Stern的封印还需要破坏一个封印才可以打开，因此我们往北走，来到Gaka Volcanic Iron Factory，这个区域没有太多的谜题，也是主要以收集为主，但同样地由于魔人缺少火焰魔法，因此同样建议在取得火魔法后回到此处进行收集，往北行进入下一个区域。



收集要点

服装箱：在地图的右侧会有两名弓箭手在一座悬空桥的对面，在边缘处会有一个机关，转动机关可以将桥连接起来，消灭敌人踩着魔人到达上方可以取得。

宝箱： 这个区域其中一个宝箱的取得被需要用魔人火焰魔法摧毁的木箱所阻隔，目前还未能取得这两个收集品，需要取得火焰魔法后再回到这个区域收集。

Ebilya Earth Furnace

进入这个区域后可以发现Chibirias – Stern区域的最后一个封印，往左走在尽头的梯子往上爬消灭上层的三名烦人的弓箭兵，这里的封印被两根大石柱所阻隔，为了推倒石柱魔人需要到达上层，但前方的大门却被机关所阻隔。在刚刚往上方爬的梯子旁边进入另一个场景，在右侧的边缘前进，在球形岩石的缝隙进入拉动大门的机关与魔人会合。往回走推动球形岩石，回到最初的场景上层命令魔人推倒阻隔玩家到达封印的石柱破坏封印，至此三个红色封印全部打开，Chibirias – Stern区域的封印解除。



Chibirias - Stern

经解除封印的大门进入，消灭前方敌人打开该位置的大门内可取得一个宝箱，而左侧的大门被机关卡住魔人无法入内，与魔人一同从左侧的路进入，来到尽头可以发现火焰果实就在眼前，但被木门所阻隔暂时无法取得。从旁边的平台借助魔人跳上平台，在上方可以看到一扇有裂缝的大门，从右侧搬动炸药桶来到有裂缝的门旁边的高台，利用落差引爆炸药桶炸开大门后进入，在前方我们可以发现另一扇有裂缝的大门以及一守卫眼睛，而附近却没有落差可以利用来引爆炸药桶，其实要打开这扇门的方法很简单，只要抱起身旁的炸药桶，走到眼睛之下，砰……大门就这样打开了，进入后从旁边的梯子爬到上层，一路走到大门开关所在位置并跳跃到达该位置拉动机关，这样魔人就可以从入口处左侧的大门进入，沿路前进取得火焰果实学会火焰魔法，这样场景中被火焰阻隔的通路就可以通过，并且在部分区域中阻碍玩家去路带红色标志的木箱也可以摧毁了。

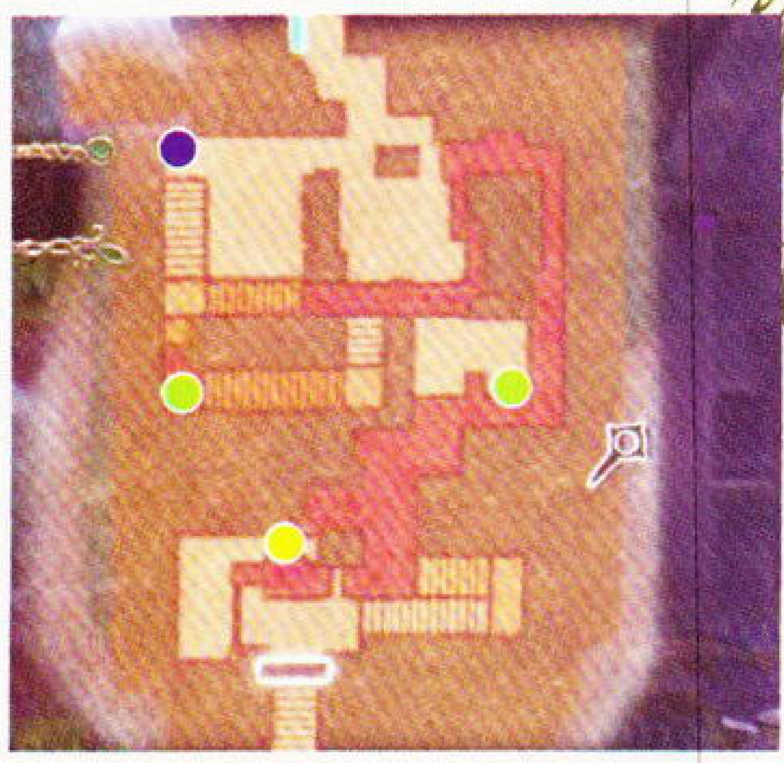


收集要点

这个区域的收集没有太大的难点，在流程中解谜到达上层后，观察收集品的位置利用跳跃到达即可轻松取得。

Chibirias - Engine

从上一个场景往南行来到这个区域，破坏入口右方的木箱可以看到一个火堆，高处有一名敌人，如果不消灭它，它就会不断地召唤小怪阻止魔人熄灭火堆通过，因此需要玩家自行从前方的楼梯绕到后方干掉它。消灭该敌人后清理小怪熄灭火堆来到上层，前方有需要用火焰破坏的木箱，虽然路太窄魔人不能到达该位置喷火，但其实可以利用前方的炸药桶，搬动炸药桶来到魔人身边按○键点燃炸药桶后迅速跑到木箱的位置扔出就可以成功炸开通道。拉动前方机关放下桥梁让魔人通过，并指令其一铁笼内的火焰清除并搬动一个炸药桶经由旁边的船舱来到铁笼内的位置让魔人在外面将炸药桶点燃，将点燃的炸药桶扔到对面的木箱处就可以炸毁木箱开启通路，沿通路前进拉动门的机关即可打开大门离开此区域。



Chibirias - Bow

进入区域后来到BOSS战，BOSS是一条潜伏于沙中的大鱼。BOSS战分为两个阶段，第一阶段中BOSS的主要攻击手段是从背部喷射火球攻击玩家，而当玩家靠近时它会从沙中扑出，注意躲避即可，场景中散落着很多炸弹，搬起炸弹点燃扔到BOSS身上可以使BOSS倒地，在其倒地露出其背部的弱点后迅速上前攻击，重复两到三次直到破坏其背部的弱点后进入第二阶段的战斗；第二阶段中BOSS的移动明显变得积极，除了会喷射火球外还会进行带火的冲刺，但其实都十分容易躲避，在利用炸弹击中BOSS可以诱使其施放冲击波，标志是BOSS会张开大口并作一段时间的怒吼，这个时候迅速拾起炸弹点燃后扔到其口中可以使其倒地，在它倒地后按指示魔人张开其大口并跳到口中攻击它口内的弱点，但注意魔人只能张开BOSS的口部一段时间，在魔人提示后需要迅速从口中跳出准备下次的攻击，重复步骤直至破坏它口内的弱点后即可按○终结BOSS。战斗结束后，地图中的红色封印门随之解锁，可以穿越其到达新的区域探索。



Grangache Ravine Dig Site



在继续进行流程前，我们先回到先前的区域进行收集要素的收集，经过Kingdom Navy Headquarters区域以及Ko'da Naval Equipment Warehouse区域回到Grangache Ravine Dig Site区域，因为有了火焰魔法，现在就可以畅通无阻地进行收集。

收集要点

耐力果实： 要取得耐力果实需要先从旁边的平台往上跳，利用跳跃从圆柱形平台到达大门的控制机关处拉动进入并指示魔人将火焰清除即可取得。

雷电果实： 消除火焰来到场景上方的铁架台，清除需要火焰烧毁的木箱到达雷电果实的大门处，命令魔人摧毁大门就可以入内取得。

注意： 在途经Kingdom Navy Headquarters区域以及Ko'da Naval Equipment Warehouse区域时各有一个之前由于未取得火焰魔法而遗漏的收集要素，建议在这个时候一并收集。

Pele Bridge

利用传送门回到地图的中西部，经Donguey Forest Tower来到这个区域进行收集，因为这个区域同样由于缺少火焰魔法之前未能完全探索。



收集要点

火焰果实：沿路与魔人攀上岩石到达上层用火焰魔法摧毁木箱，这里有很多树藤支撑的高台，借助魔人跳上较低的高台再跳到果实所在位置即可。

服装箱1：取得火焰果实后到另一侧开启大门的机关，打开大门全灭敌人可以用雷电启动一个电力终端，原路返回到达该电力终端的下方有一个升降台的开关，拉动开关可以取得。



服装箱2：推动柱子可以推到平台形成通路，在前方上层可以取得。

Koom Honu'a Passage

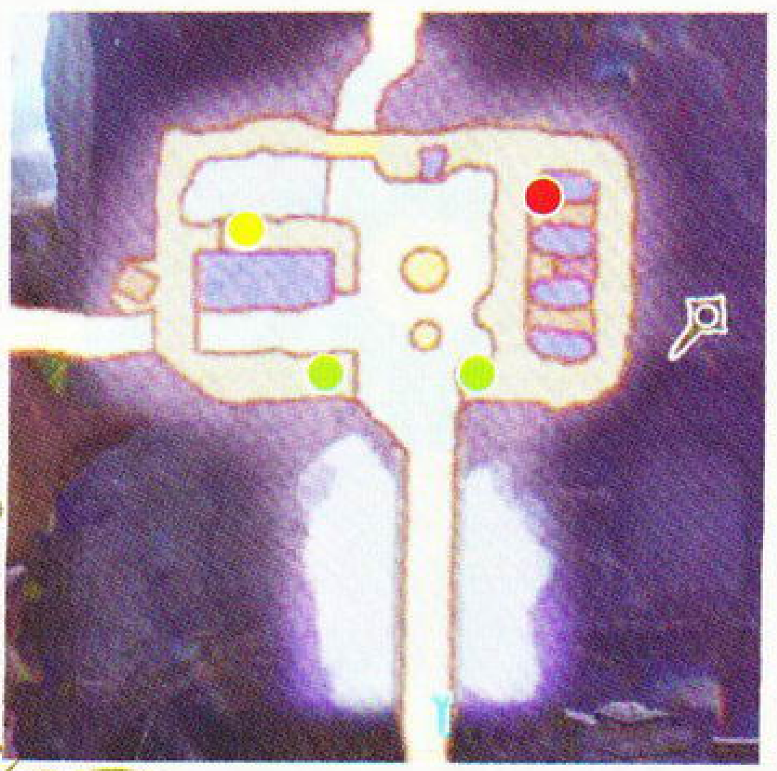
完成先前的遗漏的收集后，重新回到地图中东部，沿Ebilya Earth Furnace北行来到这个区域，转动中央的转轮机关连接桥梁，打开前方大门即可。





Moonglow Cave

进入场景又发现了紫色的封印，全灭敌人命令魔人转动旁边的把手，在旁边的梯子爬到上方并跳跃到该能转动的平台上后，再命令魔人转动一次把手Tepeu就能到达梯子面向的平台，走到尽头平台上的去路被岩石所阻隔，抱起旁边的炸药桶站在岩石旁边，命令魔人转动把手直到使转动平台上的守卫眼睛正对主人公，这样就可以引爆炸药桶炸开岩石并到达紫色封印处破坏封印后进入Koonapipi Mines区域。

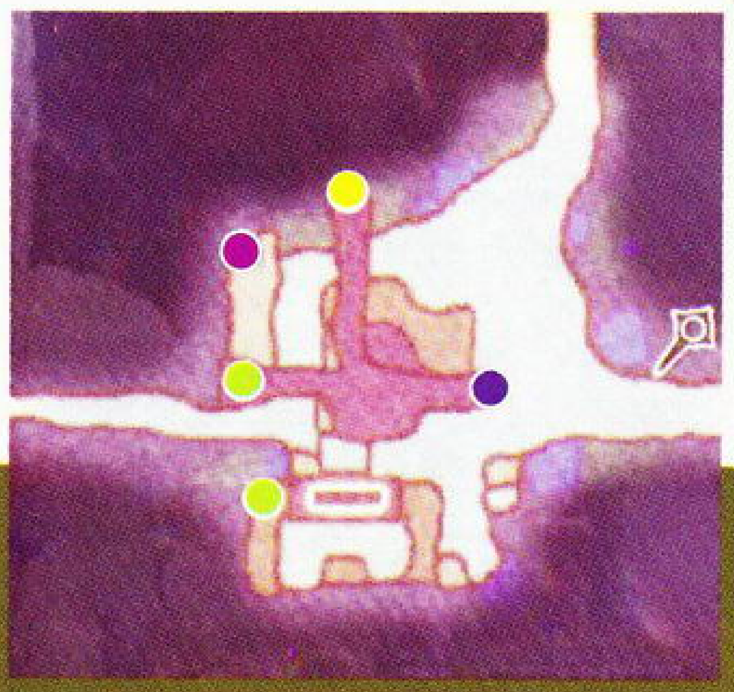


收集要点

力量果实：与流程需要炸开的岩石相同，抱着炸药桶命令站在岩石面前并命令魔人转动平台使守卫眼睛正对玩家就可以炸开岩石进入取得。

Koonapipi Mines

要破坏区域的封印非常简单，场景中的水晶是可以用炸弹破坏的，将入口左侧的炸弹将水晶炸毁，沿梯子上爬打开大门的机关，命令魔人打开大门并借助魔人跳到上方就可以破坏封印。

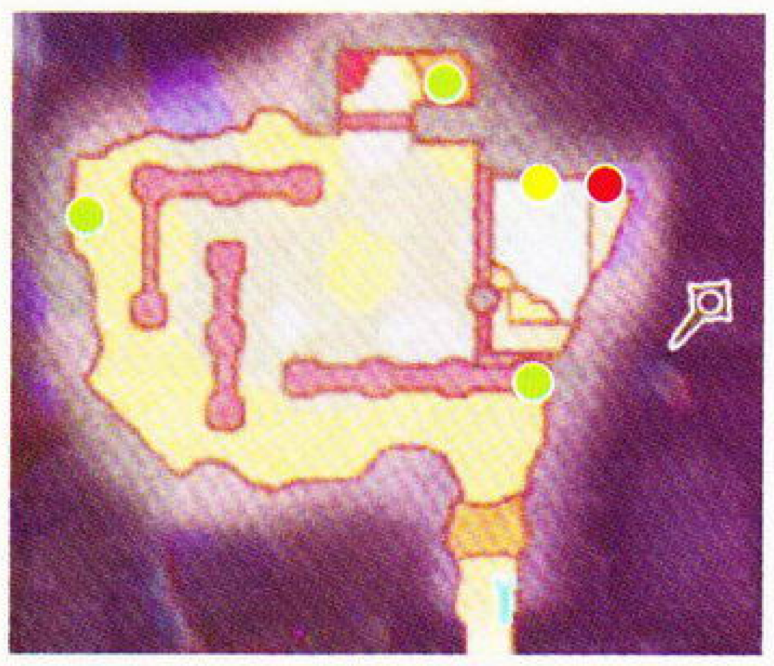


收集要点

服装箱：在中央平台将炸弹点燃后扔到所在位置下的水晶处炸掉水晶即可。

耐力果实：登上中央的平台后可以取得其他的收集品，唯独耐力果实被水晶所阻隔，在果实下方取得炸弹并点燃，然后迅速地命令魔人蹲下并跳到上方将炸弹扔到水晶处炸毁水晶即可。

Four Windmills Hill



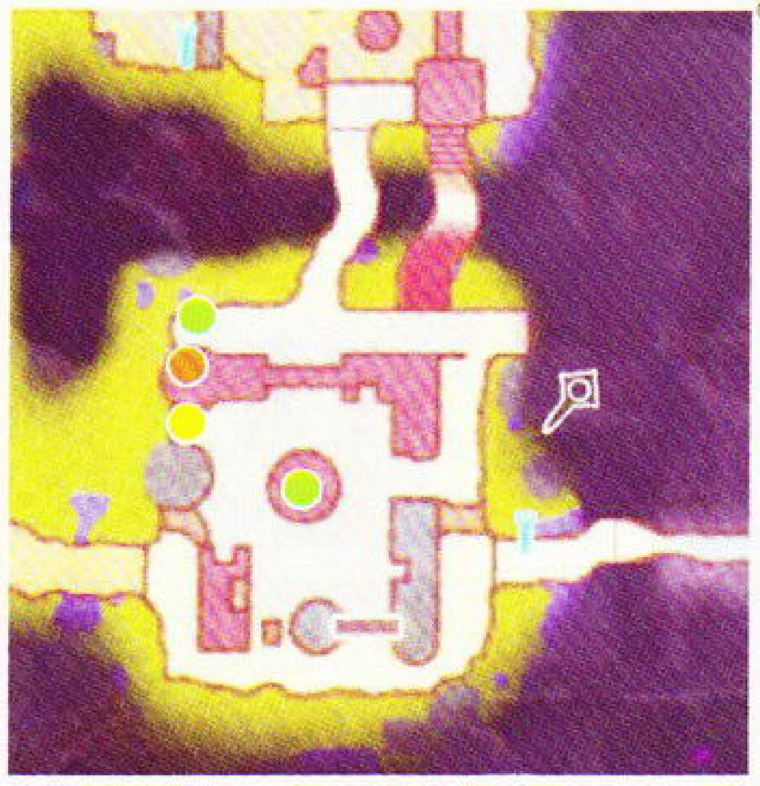
先从Koonapipi Mines往北行去摧毁第三个封印，全灭敌人地面的敌人并爬上梯子把阻碍魔人操作投石器的弓箭手消灭，调整投石器的方向，调整至大约与地图左上方远处的风车重合，这样就能利用投石器到达封印所在的高台，注意陷阱及躲避左侧弓箭手破坏封印即可。

收集要点

火焰果实：将投石器调整至面向这个区域地图的北面，利用投石器将Tepeu抛向远处取得岩石并将其扔下平台，调整投石器利用岩石将区域地图东侧高处的墙壁破坏，再将Tepeu抛向该位置可以跨越高墙到达远处的平台取得火焰果实。

Tanay Mafta City

返回Koonapipi Mines往西行到达这个区域，在前方发现石柱挡路导致巨人不能走到中央，而通向区域中央的大门也缺少动力，从石柱旁边的梯子上方取得触电器，回到下方桥接起大门的电力终端并命令魔人放电为大门提供动力，打开大门后全灭敌人，将打开通往中部大门的触电器搬到地图的右上方，这里可以将一个升降台的开关与电力终端桥接。同往北面区域的路有两条，一条是升降台旁的大路，一条是升降台上的缺口，指示魔人从底层大路进入北面区域后待机，Tepeu则利用升降台到达上层从缺口进入，这样分开进入北面的区域。

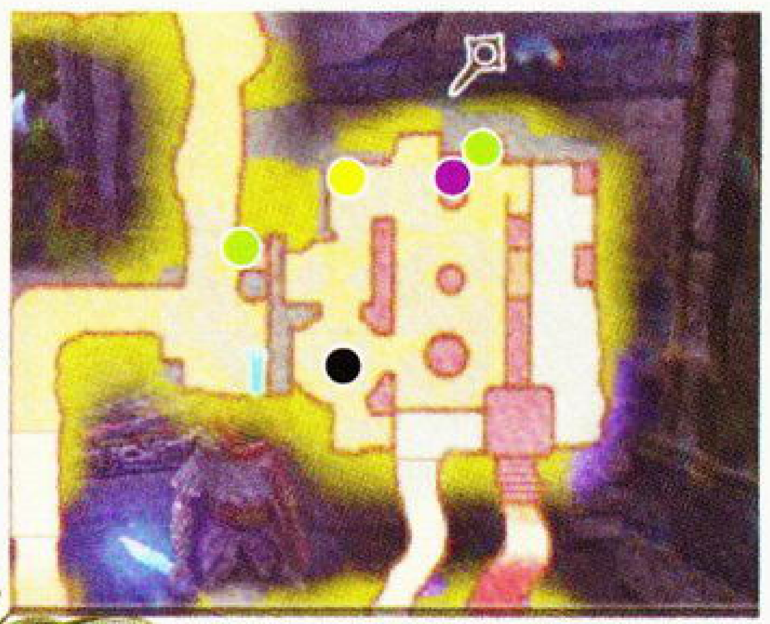


收集要点

雷电果实：魔人乘坐升降台来到上层可以看见雷电果实，守在果实前的触手敌人会阻碍玩家取得果实，可以考虑躲避其攻击并利用□+×键的突刺攻击将其推下平台后再取得。

Tu Kabinana Residence

紧接上个区域，从升降台的缺口出来，将面前的弓箭手用攻击推下平台让魔人干掉，扔出石头将对面平台的弓箭手旁边的陷阱打掉使弓箭手暂时进入混乱状态为魔人争取时间摇动转动平台的把手，直到可以跳跃到封印所在位置，攻击破坏封印即可，至此四个紫色封印全部被破坏，Moonglow Cave 北面大门的封印解除。

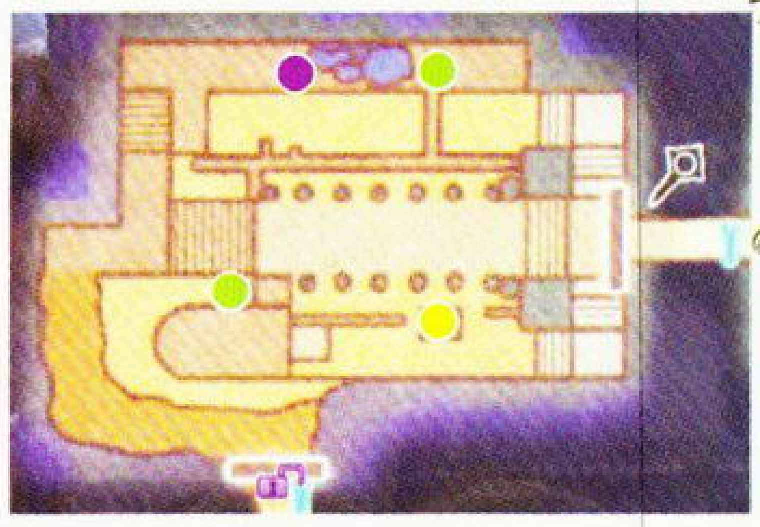


收集要点

净化果实：需要取得净化魔法后回到这个位置净化地上的黑暗力量取得。

Crystal Palace - Courtyard

经解除紫色封印的大门进入，前进后可以发现可以使魔人学会最后一种魔法的净化果实，面向前方大门时先从从左侧跳下，绕一圈到达净化果实处取得果实学会净化魔法，然后消灭中庭的敌人打开前方大门进入即可。



收集要点

服装箱：以这个收集品为例，这种地上有黑暗力量所覆盖的地方需要用净化魔法净化后才能靠近，净化后可取得。

Crystal Palace - Interior

上楼梯后往左侧走，命令魔人将缺口处上方平台的黑暗力量净化，跳上平台在石柱间前进，前进过程注意提前往弓箭手身旁的陷阱扔石头防止弓箭手的骚扰，通过平台后跳到下层转动机关将桥梁连接，连接后按 R2 锁定下方被黑暗力量笼罩的地面中央处再按□键命令魔人净化该区域，这样魔人就会走到黑暗区域的边缘将该区域净化使其可以通过，全灭该区域敌人再将大门旁边的转轮机关处净化再转动机关即可打开大门离开。



收集要点

服装箱：净化平台后在利用石柱跳跃到达该位置即可。

力量果实：取得力量果实本身并不难，只是在进入战斗状态后魔人是不能蹲下帮助Tepeu到达高处的，因此必须将旁边平台上的弓箭手消灭才可以取得果实，在需要净化区域上的石柱可以跳到该平台之上消灭它。

B'ue Crystal Cavern

进入大门后进入 BOSS 战，BOSS 是一头长着触手的巨大怪物，BOSS 战分两个阶段，在第一阶段 BOSS 会喷射液态球体及撞击攻击玩家，但其实只需要按 R2 锁定净化 BOSS 之下的泥沼就可以轻松使其露出尾部的弱点让玩家攻击，重复步骤两到三次后进入第二阶段；进入前方场景后开始第二阶段的战斗，第二阶段可以说是第一阶段的强化版，将周围的三个流出黑色泥沼的物体摧毁后，打法就变得与第一阶段相同，将 BOSS 所在位置下方的泥沼净化再攻击其正面，重复数次即可出现提示按○键终结 BOSS。击倒 BOSS 后世界地图上的紫色封印标志全部解锁，最终区域 Arkela Castle 的入口封印也会被解除。



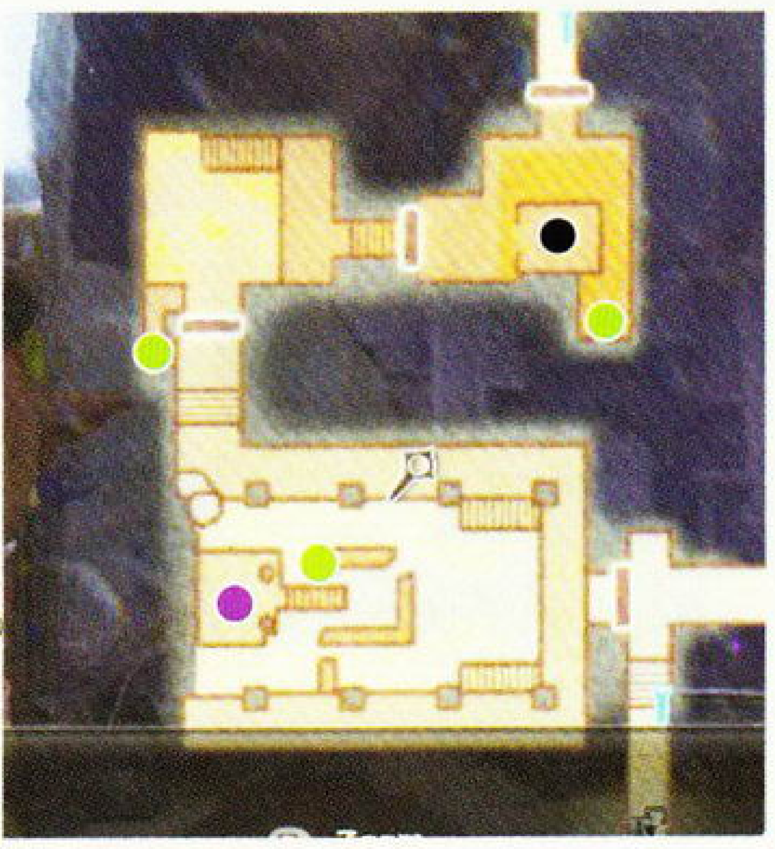
Loll'ur River

在紫色封印解除后，我们先来到位于地图正北方的 Loll'ur River 进行这个区域的收集。





Arkela Castle - Courtyard



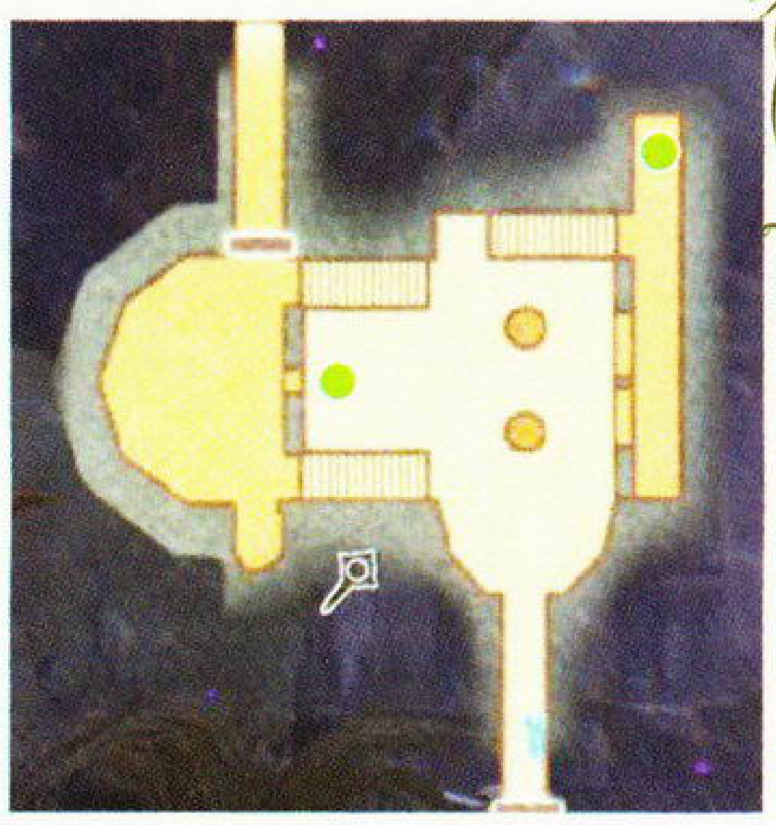
从 Arkela Castle – Gate 进入解除四面封印的大门进入城堡内部到达这个区域，沿单一路线前进即可，没有什么需要注意的地方。





Arkela Castle - Hall

通往下个区域的大门被黑暗力量覆盖，在这里的目的是推动该大门前的转轮机关消除黑暗力量进入下个区域，注意这里的弓箭手比较烦人，尽量将战斗拉到机关所在平台处进行，转动机关后会出现一个双面的敌人，而往往敌人会将无法进行攻击的一面面向魔人，因此主要由玩家控制 Tepeu 攻击这个敌人，在即将消灭它的时候它会主动靠近玩家自爆，奔跑远离便可躲过。



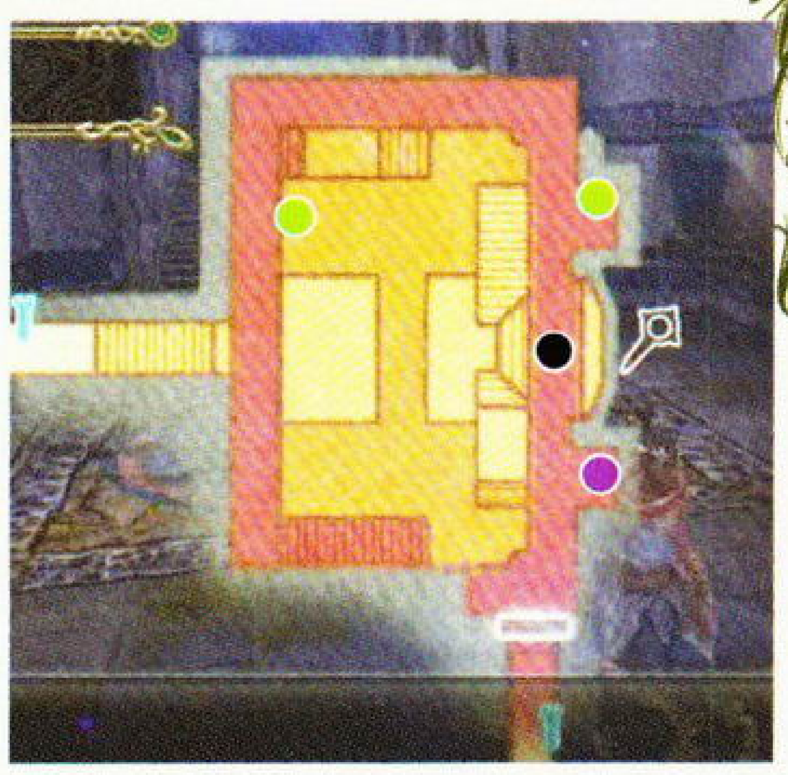
Arkela Castle - Main Tower

区域中部大门与先前一样被黑暗力量所笼罩，但这扇大门需要转动四个转轮机关将四个泥沼泉关闭才能打开。指示魔人在通往中部前的通道等待（不要靠近大门，会被敌人发现），控制 Tepeu 从前方的缺口进入，在缺口出口处右侧的梯子爬到上层打开第一个转轮机关，由于泥沼泉会不断刷新犬形敌人，因此魔人无法将中部另一扇门打开，这时攻击刚打开的转轮机关旁的大钟将中部犬形敌人吸引到 Tepeu 脚下，然后回到刚打开的转轮机关旁边的铁窗按 R2 锁定并命令魔人打开通往对面的大门，注意在魔人打开大门前必须攻击大钟持续吸引敌人直到魔人将门打开。在大门开启后，通往另外三个转轮机关的路就会全部开启，将机关全部打开后开启中部大门进入下一区域。



Arkela Castle - Grand Staircase

在进入此区域时建议在记录点独立留一个存档，在这里可完成刷满两种等级的重任。沿单一路线到达上层，将两个转轮机关打开后开启通往最终 BOSS 的大门。



收集要点

完成这个场景的收集后，游戏中所有收集要素就此完成。



Arkela Castle - Chapel

终于迎来了最终 BOSS 战，最终战的战斗流程比较复杂，可以细分为七个阶段。



第一阶段

在战斗开始时，魔人会被国王用黑暗力量控制，场景左侧有一个转轮机关，利用场景的圆形平台带魔人及杂兵绕圈，拉开距离后迅速跑到机关处快速连点○键即可一次性将封印公主的水晶所在的平台放下。

第二阶段

跳到刚刚放下的平台上攻击水晶旁的封印，在攻击期间魔人会利用雷电魔法电击平台，边攻击封印边注意魔人的动作观察其是否要发动雷电魔法并提前离开平台进行躲避。

第三阶段

在第二阶段破坏四个封印后，封印公主的水晶会落下，看准时机用石头破坏地上的陷阱为破坏水晶争取时间，靠近水晶连点○键可以破坏水晶，重复两次后将公主从水晶内救出。

第四阶段

这个阶段需要依靠自己破坏魔人的面具，这个阶段中魔人会频繁使用魔法，在魔法发动结束后有很大的硬直时间，上次对准其头部攻击即可，重复数次破坏其面具按提示按○键，魔人会恢复意识随之进入第五阶段。

第五阶段

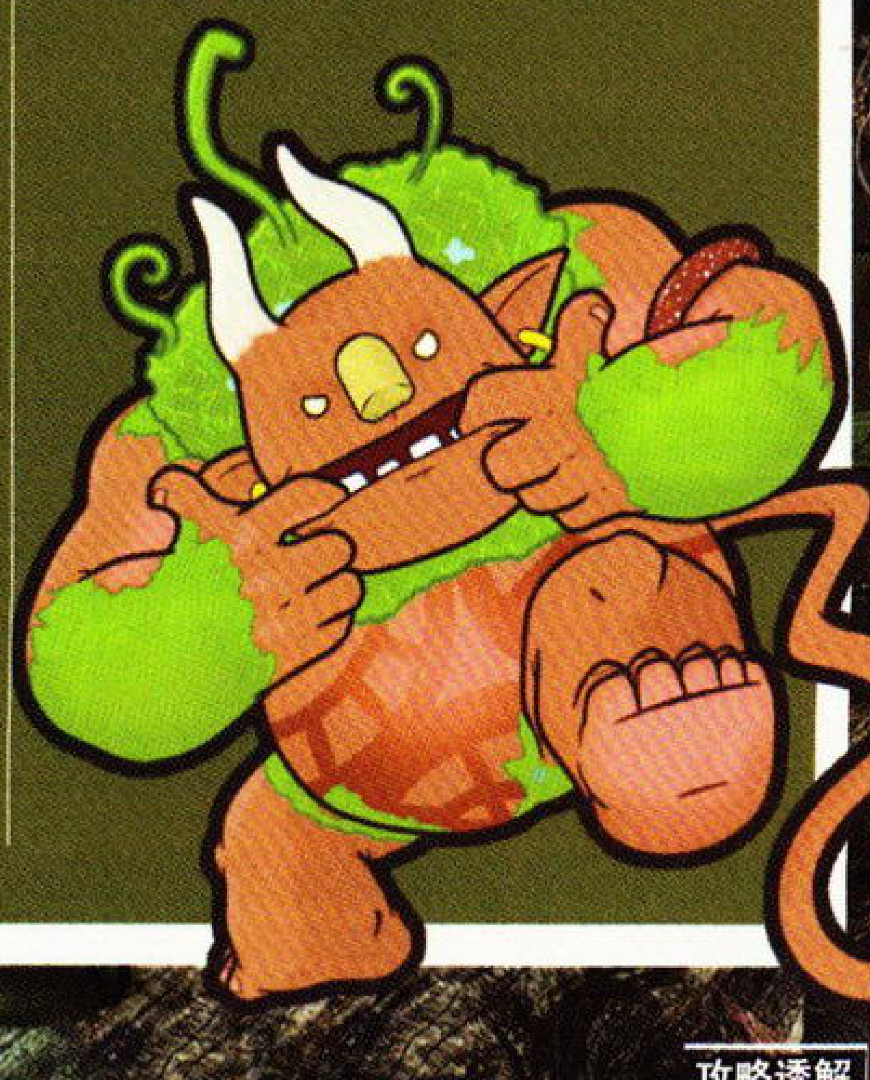
在这个阶段国王会召唤王国一切黑暗的起源——黑暗之王，在黑暗之王出现后命令魔人一同上前攻击其头部，其间它会放出一种能量光球缠绕魔人，跳起帮魔人清除即可，重复步骤直至出现按○键后进入下一阶段。

第六阶段

开始时继续攻击 BOSS 的头部，待其下层两边的触手伸回去以后，BOSS 的这两只触手会发出光芒保护 BOSS 的头部，这个时候命令魔人转向攻击发光的触手，魔人就会将这两只触手净化封印使其无法再保护 BOSS 的头部，消灭两只触手后重复第五阶段的步骤攻击其头部并按提示按○键就可以进入 BOSS 战的最后一个阶段。

第七阶段

开始时 BOSS 会躲在泥沼穴内，攻击不一会儿它就会从里面出来并且它会发动能量脉冲攻击魔人，魔人会暂时扛住 BOSS 的攻击，这时攻击四只触手上的能量光球，全部打掉后 BOSS 在其支撑触手上会露出弱点，上前攻击并按○键它就会倒地，再配合魔人攻击其头部即可终结 BOSS，而接下来就请玩家欣赏游戏的通关动画。



文 酷洛洛 &U　美编 木仙

スーパーロボット大戦L



游戏通关时间：30 小时以上

超级机器人大战L	NBGI/Banpresto	策略角色扮演
NDS スーパーロボット大战L		日版
2010年11月25日	1人	5800日元
无对应周边		

由于 3DS 于明年 3 月发售，估计《机战 L》会是 NDS 上最后一款"《机战》系列"作品了。相比《机战 K》，本作在战斗系统方面作出了适当的改良，PU 单位总算有点作为了。另外本作的战斗画面绝对是卖点之一，镜头里穿插着各种人物动画特写，让整体的表现力提高不少。就让我们投入到 NDS 的屏幕中，点燃我们的钢之魂吧！

系统介绍

按键操作

按键	效果
方向键	移动
A	确定／调出主菜单／调出我方行动菜单／查看敌方移动范围／加快战斗动画速度
B	取消／查看机体情报／跳过战斗动画
Y	交代／切换僚机行动／自动选择移动位置
X	变形／开启或关闭战斗动画／加快剧情对话速度
L/R	切换我方单位／切换范围内的攻击目标／切换行动／切换攻击 PU 单位内的主辅机体
START	快速存档
SELECT	无

※除常规按键外，本作支持触摸屏进行各种操作。

按键操作

按键	效果
START+SELECT+L+R	快速复位游戏
上述操作后按住 START	快速读档
R+A	进一步加快剧情对话速度
L+A	跳过剧情对话

PU单位与搭档攻击系统

PU 全称搭档单位(パートナーユニット)，是由主机体(メイン机体)和辅助机体(サブ机体)各一组成的战场单位。本作的 PU 不仅可以在出击之前进行编排，出击后两个单位邻接时亦可重新编排。PU 的移动类型是通过主机体来反映的，通过"交代"可以让主机和辅助机体互换位置。此外 PU 单位之间可以共享部分精神的效果，机体奖励也是互相共享的，而两台强力机体往往能一击秒杀对方 PU 两机。但 PU 单位也并不是只有优点的，在战斗中，PU 单位无法利用武器的 COMBO 属性进行连续攻击，也无法让自己 PU 以外的机体为自己进行援护行动。注意 PU 单位的"撤退"指令是让玩家将同单位内的一台机体退出战场，并不是分拆成两个 SU 单位。

PU 单位的战斗系统称为"搭档攻击系统(パートナーバトルシステム)"战斗中主机体和辅助机体在可以分别行动，我方 PU 攻击敌方 PU 时，可以个别攻击，也可以集中攻击敌方主机体或辅助机体。在敌方回合受到攻击时，不论主辅机体，拥有"支援防御"技能后在合符条件下都可以为对方进行防御，因此无论输出还是生存能力方面，PU 对比 SU (独立单位) 都更胜一筹。



SU单位与连续攻击系统



SU 即独立单位(シングルユニット)，是由仅一台机体组成的战场单位。相比两机一组的 PU，只有一台机体的 SU 单位限制明显比 PU 单位要多不少，既无法享受队友的机体奖励共享和精神，也不能通过"交代"与同队友地形优势，受到 PU 单位的围攻更是危险。但 SU 单位可以享受来自邻接单位提供的援护行动(包括 PU)，还可以使用其专属的连续攻击系统(アタックコンボシステム)。当驾驶员习得特殊技能"アタックコンボ"时，可以利用具有 COMBO 属性的武器(武器属性标记为"C")，对同一单位内的两台机体同时攻击，随着アタックコンボ等级的提高，最多可以攻击邻接最多 3 个 PU 单位共 6 台机体。不过使用 COMBO 武器时需要注意，对敌方造成的伤害会随着攻击机体数量的上升而减少，而且只能同时攻击敌方的邻接单位，两个单位之间存在 1 格的距离也无法同时攻击。



©カラー ©久保书店・AIC ©创通・サンライズ ©创通・サンライズ・毎日放送 ©东映 ©东映アニメーション ©永井豪／ダイナミック企画・ビルドベース ©藤原忍／ダンクーガ ノヴァ制作委员会 ©2001 永井豪／ダイナミック企画・光子力研究所 ©2003 永井豪／ダイナミック企画・光子力研究所 ©2003 Project GODANNAR ©2007 ビックウエスト／マクロスF制作委员会・MBS ©2008 清水荣一・下口智裕・秋田书店／GONZO／ラインバレルパートナーズ

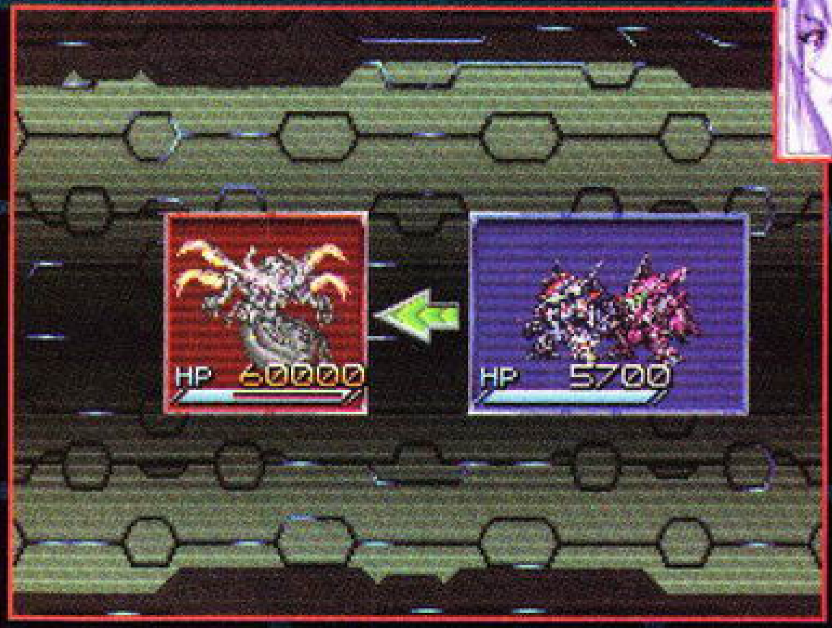
全精神效果一览

名称	对象	消费 SP	效果
热血	自机	45	下一次对目标产生的伤害为 2 倍，不可与魂并用
魂	自机	60	下一次对目标产生的伤害为 2.5 倍，不可与魂并用
斗志	自己 PU	35	一回合内攻击必定为会心一击，不可与热血、魂并用
ひらめき	自机	10	下一次 100% 回避敌方攻击
不屈	自机	20	下一次受到敌方攻击，伤害变为 10
铁壁	自机	30	一回合内受到敌方攻击，伤害变为原来的 1/4
かく乱	敌方全体	70	一回合内敌全体命中率减半，但必中优先
集中	自机	15	一回合内命中和回避率 +30%
必中	自机	20	一回合内攻击命中为 100%，但ひらめき优先
感应	我方 1 机	35	指定我方一机给予必中效果
直感	自机	25	ひらめき + 必中
加速	自己 PU	10	下一次移动力 +3，移动之前效果持续保留
觉醒	自己 PU	60	行动次数 +1，不可重复
再动	我方 PU	90	指定我方行动结束的单位再行动一次
突击	自己 PU	35	下一次除 MAP 武器以外的武器可以再移动后使用
根性	自机	20	回复自机 HP 最大值的 30%
ド根性	自机	40	完全回复自机 HP
信赖	我方 1 机	30	指定我方机体回复 HP 最大值的 30%
友情	我方 PU	60	指定我方 PU 完全回复自机 HP
绊	我方全体	80	地图上全体我方机体回复 HP 最大值的 50%
补给	我方 PU	60	指定我方 PU 回复所有 EN、残弹，不会减少气力
狙击	自己 PU	35	一回合除射程 1、MAP 武器以外的武器射程 +2
气合	自机	40	自机气力 +10
气迫	自机	80	自机气力 +30
激励	我方 PU	60	自己与邻接的我方机体气力 +5
脱力	敌方 PU	50	指定敌方 PU 气力 –10
期待	我方 1 机	80	指定我方机体回复 50 点 SP
てかげん	自机 PU	10	可击破对手的情况下让对手 HP 剩余 10，只有对技量比自己低的对手有效
直击	自己 PU	30	下 1 次攻击无视敌方因特殊防御效果和体积差造成的伤害修正
侦察	敌方 PU	5	调查指定敌方单位能力值，使该单位一回合内回避率 –10%
爱	自机	90	加速 + 必中 + ひらめき + 热血 + 气合 + 幸运 + 努力
幸运	自己 PU	40	下次战斗获得的资金变为 2 倍
祝福	我方 PU	60	指定我方 PU 给予幸运效果
努力	自己 PU	20	下次战斗获得的经验值变为 2 倍
应援	我方 PU	40	指定我方 PU 给予努力效果

合体攻击

合体攻击是“《机战》系列”不可缺少的一环，利用合体攻击往往能给与敌方致命的伤害。在足够的气力、EN 和射程内，参与机体在发动机体周围的 8 个格子内即可发动相应的合体攻击，使用后参与的机体将消耗相应的 EN。注意使用合体攻击时无法进行援护攻击和援护防御，攻击 PU 单位时只能攻击一台机体。另外部分合体技还需要剧情推进至一定阶段才会开放。





ヱヴァンゲリヲン新剧场版	
技名	参与机体
EVA 一齐攻击	エヴァンゲリオン初号机 + エヴァンゲリオン零号机 + エヴァンゲリオン 2 号机

超电磁ロボ コン・バトラー V & 超电磁マシーン ボルテス V	
技名	参与机体
超电磁スピン V の字斩り	コンバトラ –V+ ボルテス V

战え !! イクサー –1& 冒险！イクサー –3	
技名	参与机体
イクサーズファイナルアタック	イクサー 1 + イクサー –2+ イクサー –3

ガイキング LEGEND OF DAIKU–MARYU	
技名	参与机体
スペリオルブースター	ガイキング + スペリオルスティンガー
サーペントバスター	ガイキング + サーペント
ストリームサイクロン	ガイキング + クラブバンカー
デスファイアー	ガイキング + キルジャガー
デスファイアー	大空魔龙 + スペリオルスティンガー*
キラーバイト	大空魔龙 + スペリオルスティンガー
大回转コースタースイング※1	ガイキング + 大空魔龙（ボリューションプロテクト）
ミラクルドリル※1	バルキング + 大地魔龙
ジャイアントカッター※1	ライキング + 天空魔龙

神魂合体ゴーダンナー!!& 神魂合体ゴーダンナー!! SECOND SEASON	
技名	参与机体
ダンナーコンビネーション	ゴーダンナー+ゴーオクサー
ダンナーコンビネーション	ゴーダンナー+ ネオオクサー
ゴーダンナートリプルドライブ	ゴーダンナ –TDM+ セレブレイダー
ガイナーコンビネーション	ブレードガイナー+ セレブレイダー

钢铁神ジーグ	
技名	参与机体
ジークバズーカ※1	钢铁ジーグ + ビックシューター（新）
マッハドリル※1	钢铁ジーグ + ビックシューター（新）
マッハドリル※1	磁伟俱 + ビックシューター（旧）
ダブルスピンストーム	钢铁ジーグ + 磁伟俱
钢铁神ジーグ※1	钢铁ジーグ + 磁伟俱

机动战士ガンダム SEED DESTINY	
技名	参与机体
コンビネーション・アサルト	ストライクフリーダムガンダム + ∞ジャスティスガンダム
ミーティア・フルバースト※1	ストライクフリーダムガンダム + エターナル
ミーティア・フルバースト※1	∞ジャスティスガンダム + エターナル

マジンガ –Z& マジンカイザー	
技名	参与机体
ダブルバーニングファイヤー	マジンガ –Z+ グレートマジンガー（试作）
ダブルバーニングファイヤー	マジンカイザー + グレートマジンガー（真）

マクロスF	
技名	参与机体
ツインバルキリーマニューバ	VF25–F メサイア +VF–27 メサイア γ ルシファー

オリジナル（原创机体）	
技名	参与机体
ファイナルフェイズ※1※2	ラインバレル（mode–c）+ ハインド・カインド + ペインキラー + ディスィーブ + ヴァーダント + アパレシオン

オリジナル（原创机体）	
技名	参与机体※1
モード・アーキオーニス	ラッシュバード + ストレイバード

※1：特殊合体攻击，由参与机体列的第一台机体发动，仅消耗该机体的 EN，气力要求也仅看该机。
※2：发动ファイナルフェイズ没有参与机体的距离要求，タリスマン加入时可以实现 7 人合体攻击，威力增加至 9999，浩一以外的角色消耗 D ソイル值。

机体奖励及改造奖励一览

ヱヴァンゲリヲン新剧场版	
机体名	奖励
エヴァンゲリオン初号机	运动性 +5 照准值 +5 地形适应：陆 A
全 5 改	运动性 +15 照准值 +15 地形适应：陆 A 射程 +1
全 10 改	运动性 +25 照准值 +25 地形适应：陆 S 射程 +2
エヴァンゲリオン零号机	装甲值 +100 HP+500 资金 +10% 地形适应：陆 A
全 5 改	装甲值 +150 HP+1000 资金 +20% 地形适应：陆 A
全 10 改	装甲值 +200 HP+1500 资金 +30% 地形适应：陆 S
エヴァンゲリオン 2 号机	格斗武器 +100 CT 补正 +10 经验值 +10% 地形适应：陆 A
全 5 改	格斗武器 +200 CT 补正 +20 经验值 +20% 地形适应：陆 A
全 10 改	格斗武器 +300 CT 补正 +30 经验值 +30% 地形适应：陆 S

战え!! イクサー1	
机体名	奖励
イクサー1/イクサーロボ	照准值 +5 EN+50
全5改	照准值 +15 EN+100 移动力 +1
全10改	照准值 +25 EN+150 移动力 +2
イクサー2/イクサーΣ	CT补正 +10 装甲值 +100
全5改	CT补正 +20 装甲值 +150 射程 +1
全10改	CT补正 +30 装甲值 +200 射程 +2

冒险!イクサー3	
机体名	奖励
イクサー3 イクサーロボ	经验值 +10% 运动性 +10
全5改	经验值 +20% 运动性 +15 射程 +1
全10改	经验值 +30% 运动性 +25 射程 +2
アトロス	バリア 1000 特种效果无效
全5改	バリア 1500 特种效果无效 移动力 +1
全10改	バリア 2000 特种效果无效 移动力 +2

マジンカイザー	
机体名	奖励
マジンガーZ	装甲值 +150 运动性 +5
全5改	装甲值 +200 运动性 +15
全10改	装甲值 +250 运动性 +25 HP+500
マジンカイザー	装甲值 +150 运动性 +5
全5改	装甲值 +200 运动性 +15
全10改	装甲值 +250 运动性 +25
グレートマジンガー(试作型)	装甲值 +150 照准值 +5
全5改	装甲值 +200 照准值 +15
全10改	装甲值 +250 照准值 +25 HP+500
グレートマジンガー(真)	装甲值 +150 照准值 +5
全5改	装甲值 +200 照准值 +15
全10改	装甲值 +250 照准值 +25
アフロダイA	资金 +10% 运动性 +5
全5改	资金 +20% 运动性 +15 移动力 +1
全10改	资金 +30% 运动性 +25 移动力 +2 バリア 2000
ボスボロット	格斗武器 +100 CT补正 +10 地形适应:陆A 特殊效果无效
全5改	格斗武器 +200 CT补正 +20 地形适应:陆S 特殊效果无效
全10改	格斗武器 +300 CT补正 +30 地形适应:陆S 特殊效果无效
ビューナスA	经验值 +10% 照准值 +5
全5改	经验值 +20% 照准值 +15 射程 +1
全10改	经验值 +30% 照准值 +25 射程 +2 バリア 2000

ガイキング	
机体名	奖励
カイキング	CT补正 +10 照准值 +5
全5改	CT补正 +20 照准值 +15
全10改	CT补正 +30 照准值 +25
ガイキング	装甲值 +150 CT补正 +10
全5改	装甲值 +200 CT补正 +20
全10改	装甲值 +250 CT补正 +30
ガイキング・ザ・グレート	装甲值 +150 运动性 +5 バリア 1000
全5改	装甲值 +200 运动性 +15 バリア 1500 移动力 +1
全10改	装甲值 +250 运动性 +25 バリア 2000 移动力 +2
ライキング	运动性 +5 特殊回避 15%
全5改	运动性 +15 特殊回避 25% 移动力 +1
全10改	运动性 +25 特殊回避 35% 移动力 +2
バルキング	HP+1000 バリア 1000
全5改	HP+1500 バリア 1500 射程 +1
全10改	HP+2000 バリア 2000 射程 +2
スティンガー/スペリオルスティンガー	运动性 +5 地形适应:空A
全5改	运动性 +15 地形适应:空S 移动力 +1
全10改	运动性 +25 地形适应:空S 移动力 +2 特殊回避 +35%
サーペント	照准值 +5 射击武器 +100 地形适应:海A
全5改	照准值 +15 射击武器 +200 地形适应:海S 射程 +1
全10改	照准值 +25 射击武器 +300 地形适应:海S 射程 +2
キルジャガー	CT补正 +10 资金 +10% 地形适应:陆A 特殊回避 15%
全5改	CT补正 +20 资金 +20% 地形适应:陆S 特殊回避 25%
全10改	CT补正 +30 资金 +30% 地形适应:陆S 特殊回避 35%
クラブバンカー	HP1000 地形适应:海A バリア 1000 特殊效果无效
全5改	HP1500 地形适应:海S バリア 1500 特殊效果无效
全10改	HP2000 地形适应:海S バリア 2000 特殊效果无效
大空魔龙	CT补正 +10 装甲值 +100
全5改	CT补正 +20 装甲值 +150
全10改	CT补正 +30 装甲值 +200
大地魔龙	照准值 +5
全5改	照准值 +15 射程 +1
全10改	照准值 +25 射程 +2
天空魔龙	运动性 +5
全5改	运动性 +15 移动力 +1
全10改	运动性 +25 移动力 +2

机动战士ガンダム SEED DESTINY	
机体名	奖励
ストライクフリーダムガンダム(宇宙)	照准值 +5 地形适应:宇A
全5改	照准值 +15 地形适应:宇A 移动力 +1
全10改	照准值 +25 地形适应:宇S 移动力 +2
ストライクフリーダムガンダム(地上)	照准值 +5 地形适应:空A
全5改	照准值 +15 地形适应:空A 移动力 +1
全10改	照准值 +25 地形适应:空S 移动力 +2
∞ジャスティスガンダム	运动性 +5 格斗武器 +100 地形适应:宇A
全5改	运动性 +15 格斗武器 +200 地形适应:宇A
全10改	运动性 +25 格斗武器 +300 地形适应:宇S
アカツキ(オオワシ装备)	装甲值 +100 地形适应:空A 特殊效果无效
全5改	装甲值 +150 地形适应:空S 特殊效果无效
全10改	装甲值 +200 地形适应:空S 特殊效果无效
アカツキ(シラヌイ装备)	装甲值 +100 地形适应:宇A 特殊效果无效
全5改	装甲值 +150 地形适应:宇S 特殊效果无效
全10改	装甲值 +200 地形适应:宇S 特殊效果无效
ガイアガンダム(ステラ机)	特殊回避 +15% 运动性 +5 地形适应:陆A
全5改	特殊回避 +25% 运动性 +15 地形适应:陆A
全10改	特殊回避 +35% 运动性 +25 地形适应:陆S
ガイアガンダム(バルドフェルド机)	CT补正 +10% 装甲值 +100 地形适应:陆A
全5改	CT补正 +20% 装甲值 +150 地形适应:陆A
全10改	CT补正 +30% 装甲值 +200 地形适应:陆S
ドムトルーパー	バリア 1000 装甲值 +100 CT补正 +10
全5改	バリア 1500 装甲值 +150 CT补正 +20
全10改	バリア 2000 装甲值 +200 CT补正 +30
エールストライクガンダム	经验值 +10% 射击武器 +100 EN+50 特殊效果无效
全5改	经验值 +20% 射击武器 +200 EN+100 特殊效果无效
全10改	经验值 +30% 射击武器 +300 EN+150 特殊效果无效
エールストライクルージュ	资金 +10% 格斗武器 +100 EN+50 特殊效果无效
全5改	资金 +20% 格斗武器 +200 EN+100 特殊效果无效
全10改	资金 +30% 格斗武器 +300 EN+150 特殊效果无效
ムラサメ(バルドフェルド机)	CT补正 +10 照准值 +5 运动性 +5
全5改	CT补正 +20 照准值 +15 运动性 +15 移动力 +1
全10改	CT补正 +30 照准值 +25 运动性 +25 移动力 +2
アークエンジェル	HP+500 装甲值 +100
全5改	HP+1000 装甲值 +150
全10改	HP+1500 装甲值 +200
エターナル	EN+50
全5改	EN+100 移动力 +1
全10改	EN+150 移动力 +2
デスティニーガンダム	CT补正 +10 运动性 +5 地形适应:宇A
全5改	CT补正 +20 运动性 +15 地形适应:宇A
全10改	CT补正 +30 运动性 +25 地形适应:宇S
レジェンドガンダム	装甲值 +100 射击武器 +100 地形适应:宇A
全5改	装甲值 +150 射击武器 +200 地形适应:宇A
全10改	装甲值 +200 射击武器 +300 地形适应:宇S
フォースインパルスガンダム	运动性 +5 照准值 +5
全5改	运动性 +15 照准值 +15 移动力 +1
全10改	运动性 +25 照准值 +25 移动力 +2
ブレイズザクウォーリア(アスラン机)	CT补正 +10 格斗武器 +100 经验值 +10%
全5改	CT补正 +20 格斗武器 +200 经验值 +20%
全10改	CT补正 +30 格斗武器 +300 经验值 +30% 装甲值 +200
ガナーザクウォーリア(ルナマリア机)	资金 +10% HP+500 EN+50
全5改	资金 +20% HP+1000 EN+100
全10改	资金 +30% HP+1500 EN+150 射程 +1
ブレイズザクファントム(レイ机)	装甲值 +100 EN+50 CT补正 +10
全5改	装甲值 +150 EN+100 CT补正 +20
全10改	装甲值 +200 EN+150 CT补正 +30 HP+1500
ブレイズザクファントム(ハイネ机)	运动性 +5 照准值 +5
全5改	运动性 +15 照准值 +15 移动力 +1
全10改	运动性 +25 照准值 +25 移动力 +2 特殊回避 35%
ブレイズザクファントム(ディアッカ机)	射击武器 +100 照准值 +5
全5改	射击武器 +200 照准值 +15 射程 +1
全10改	射击武器 +300 照准值 +25 射程 +2 装甲值 +200
グフイグナイテッド(ハイネ机)	运动性 +5 照准值 +5
全5改	运动性 +15 照准值 +15 移动力 +1
全10改	运动性 +25 照准值 +25 移动力 +2 特殊回避 35%
グフイグナイテッド(イザーク机)	格斗武器 +100 装甲值 +100 CT补正 +10
全5改	格斗武器 +200 装甲值 +150 CT补正 +20
全10改	格斗武器 +300 装甲值 +200 CT补正 +30 移动力 +1
デュエルガンダム(AS)	格斗武器 +100 装甲值 +100 HP+500 CT补正 +10
全5改	格斗武器 +200 装甲值 +150 HP+1000 CT补正 +20
全10改	格斗武器 +300 装甲值 +200 HP+1500 CT补正 +30
バスターガンダム	射击武器 +100 照准值 +5 装甲值 +100
全5改	射击武器 +200 照准值 +15 装甲值 +150 射程 +1
全10改	射击武器 +300 照准值 +25 装甲值 +200 射程 +2
ミネルバ	照准值 +5 射击武器 +100
全5改	照准值 +15 射击武器 +200
全10改	照准值 +25 射击武器 +300

钢铁神ジーグ

机体名	奖励
钢铁ジーグ	运动性 +5 格斗武器 +100
全 5 改	运动性 +15 格斗武器 +200
全 10 改	运动性 +25 格斗武器 +300 移动力 +1
磁伟俱	照准值 +5 格斗武器 +100
全 5 改	照准值 +15 格斗武器 +200
全 10 改	照准值 +25 格斗武器 +300 移动力 +1
ビッグシューター（新）	资金 +10% EN+50
全 5 改	资金 +20% EN+100 地形适应：空 A
全 10 改	资金 +30% EN+150 地形适应：空 S バリア 2000
ビッグシューター（旧）	经验值 +10 EN+50
全 5 改	经验值 +20 EN+100 地形适应：空 A
全 10 改	经验值 +30 EN+150 地形适应：空 S バリア 2000
ビルドエンジェル	特殊回避 15% 地形适应：空 A 地形适应：宇 A
全 5 改	特殊回避 25% 地形适应：空 S 地形适应：宇 S 移动力 +1
全 10 改	特殊回避 35% 地形适应：空 S 地形适应：宇 S 移动力 +2

マクロスF

机体名	奖励
VF-25F メサイア	运动性 +5 CT 补正 +10
全 5 改	运动性 +15 CT 补正 +20 移动力 +1
全 10 改	运动性 +25 CT 补正 +30 移动力 +2
VF-25S メサイア	装甲值 +100 HP+500
全 5 改	装甲值 +150 HP+1000
全 10 改	装甲值 +200 HP+1500 CT 补正 +30
VF-25G メサイア	照准值 +5 射击武器 +100
全 5 改	照准值 +15 射击武器 +200 射程 +1
全 10 改	照准值 +25 射击武器 +300 射程 +2
RVF-25 メサイア	资金 +10% EN+50 特殊效果无效
全 5 改	资金 +20% EN+100 特殊效果无效
全 10 改	资金 +30% EN+150 特殊效果无效
クァドラン・レア	CT 补正 +10 运动性 +5 经验值 +10%
全 5 改	CT 补正 +20 运动性 +15 经验值 +20%
全 10 改	CT 补正 +30 运动性 +25 经验值 +30% 移动力 +1
クラン・クラン	CT 补正 +10 运动性 +5 资金 +10%
全 5 改	CT 补正 +20 运动性 +15 资金 +20%
全 10 改	CT 补正 +30 运动性 +25 资金 +30% 射程 +1
VB-6 ケーニッヒモンスター	HP+500 バリア 1000 照准值 +5
全 5 改	HP+1000 バリア 1500 照准值 +15
全 10 改	HP+1500 バリア 2000 照准值 +25 射程 +1
マクロス・クォーター	HP+500
全 5 改	HP+1000 移动力 +1
全 10 改	HP+1500 移动力 +2
VF-27γ ルシファー	特殊回避 15% 运动性 +5
全 5 改	特殊回避 25% 运动性 +15 移动力 +1
全 10 改	特殊回避 35% 运动性 +25 移动力 +2

铁のラインバレル

机体名	奖励
ラインバレル	格斗武器 +100 运动性 +5
全 5 改	格斗武器 +200 运动性 +15
全 10 改	格斗武器 +300 运动性 +25 地形适应：空 A
ヴァーダント	CT 补正 +10 特殊回避 15%
全 5 改	CT 补正 +20 特殊回避 25%
全 10 改	CT 补正 +30 特殊回避 35% 地形适应：空 A
ハインド・カインド	装甲值 +100 照准值 +5
全 5 改	装甲值 +150 照准值 +15 射程 +1
全 10 改	装甲值 +200 照准值 +25 射程 +2
ヘインキラー	资金 +10% EN+50 バリア 1000
全 5 改	资金 +20% EN+100 バリア 1500
全 10 改	资金 +30% EN+150 バリア 2000 地形适应：空 A
ディスィーブ	HP+500 经验值 +10% 特殊效果无效
全 5 改	HP+1000 经验值 +20% 特殊效果无效
全 10 改	HP+1500 经验值 +30% 特殊效果无效
アパレシオン	射击武器 +100 照准值 +5
全 5 改	射击武器 +200 照准值 +15 射程 +1
全 10 改	射击武器 +300 照准值 +25 射程 +2 地形适应：空 A
迅雷	格斗武器 +100 射击武器 +100 地形适应：空 A
全 5 改	格斗武器 +200 射击武器 +200 地形适应：空 S
全 10 改	格斗武器 +300 射击武器 +300 地形适应：空 S 移动力 +1
ジャック・スミス	格斗武器 +100 特殊回避 +15% CT 补正 +10 地形适应：陆 A
全 5 改	格斗武器 +200 特殊回避 +25% CT 补正 +20 地形适应：陆 S
全 10 改	格斗武器 +300 特殊回避 +35% CT 补正 +30 地形适应：陆 S
イダテン贰型	照准值 +5 移动力 +1 运动性 +5 地形适应：空 A
全 5 改	照准值 +15 移动力 +2 运动性 +15 地形适应：空 S
全 10 改	照准值 +25 移动力 +2 运动性 +25 地形适应：空 S
ツバキヒメ	格斗武器 +100 运动性 +5 照准值 +5 CT 补正 +10
全 5 改	格斗武器 +200 运动性 +15 照准值 +15 CT 补正 +20
全 10 改	格斗武器 +300 运动性 +25 照准值 +25 CT 补正 +30

神魂合体ゴーダンナー!!

机体名	奖励
ゴーダンナーTDM（ネオオクサー）	格斗武器 +100 装甲值 +100 照准值 +5 合体
全 5 改	格斗武器 +200 装甲值 +150 照准值 +15 移动力 +1
全 10 改	格斗武器 +300 装甲值 +200 照准值 +25 移动力 +2
ゴーダンナーTDM（ゴーオクサー）	格斗武器 +100 装甲值 +100 运动性 +5 合体
全 5 改	格斗武器 +200 装甲值 +150 运动性 +15 移动力 +1
全 10 改	格斗武器 +300 装甲值 +200 运动性 +25 移动力 +2
ゴーダンナー	格斗武器 +100 装甲值 +150 EN+50
全 5 改	格斗武器 +200 装甲值 +150 EN+100
全 10 改	格斗武器 +300 装甲值 +200 EN+150
ネオオクサー	CT 补正 +10 照准值 +5 经验值 +20%
全 5 改	CT 补正 +20 照准值 +15 经验值 +20% 射程 +1
全 10 改	CT 补正 +30 照准值 +25 经验值 +30% 射程 +2
ゴーオクサー	运动性 +5 资金 +10%
全 5 改	运动性 +15 资金 +20% 移动力 +1
全 10 改	运动性 +25 资金 +30% 移动力 +2
コアガンナー	照准值 +5 CT 补正 +10 地形适应：陆 A
全 5 改	照准值 +15 CT 补正 +20 地形适应：陆 S
全 10 改	照准值 +25 CT 补正 +30 地形适应：陆 S
Gガンナー	射击武器 +100 HP+1000
全 5 改	射击武器 +200 HP+1500 射程 +1
全 10 改	射击武器 +300 HP+2000 射程 +2
Gゼロガンナー	射击武器 +100 HP+1000 地形适应：海 A
全 5 改	射击武器 +200 HP+1500 地形适应：海 S 射程 +1
全 10 改	射击武器 +300 HP+2000 地形适应：海 S 射程 +2
ブレイドガイナーTDM	格斗武器 +100 装甲值 +100 EN+50
全 5 改	格斗武器 +200 装甲值 +150 EN+100 移动力 +1
全 10 改	格斗武器 +300 装甲值 +200 EN+150 移动力 +2
	格斗武器 +100 装甲值 +100 地形适应：陆 A 特殊回避 15%
全 5 改	格斗武器 +200 装甲值 +150 地形适应：陆 A 特殊回避 25%
全 10 改	格斗武器 +300 装甲值 +200 地形适应：陆 S 特殊回避 35%
コスモダイバー	资金 +10% バリア 1000 地形适应：海 A 地形适应：宇 A
全 5 改	资金 +20% バリア 1500 地形适应：海 S 地形适应：宇 S
全 10 改	资金 +30% バリア 2000 地形适应：海 S 地形适应：宇 S
セレブレイダー	经验值 +10% EN+50 地形适应：海 A
全 5 改	经验值 +20% EN+100 地形适应：海 S 移动力 +1
全 10 改	经验值 +30% EN+150 地形适应：海 S 移动力 +2

兽装机攻ダンクーガノヴァ

机体名	奖励
ダンクーガノヴァ	CT 补正 +10 装甲值 +100 照准值 +5
全 5 改	CT 补正 +20 装甲值 +150 照准值 +15
全 10 改	CT 补正 +30 装甲值 +200 照准值 +25
ダンクーガノヴァ・マックスゴッド	CT 补正 +10 装甲值 +100 运动性 +5
全 5 改	CT 补正 +20 装甲值 +150 运动性 +15 移动力 +1
全 10 改	CT 补正 +30 装甲值 +200 运动性 +25 移动力 +2
R-ダイガン	运动性 +5 EN+50 地形适应：空 A
全 5 改	运动性 +15 EN+100 地形适应：空 S 移动力 +1
全 10 改	运动性 +25 EN+150 地形适应：空 S 移动力 +2

新机动战记ガンダムW

机体名	奖励
ウイングガンダムゼロ	照准值 +5 地形适应：空 A
全 5 改	照准值 +15 地形适应：空 A 射程 +1
全 10 改	照准值 +25 地形适应：空 S 射程 +2
ガンダムデスサイズヘル	CT 补正 +10 格斗武器 +100 地形适应：海 A
全 5 改	CT 补正 +20 格斗武器 +200 地形适应：海 S
全 10 改	CT 补正 +30 格斗武器 +300 地形适应：海 S
ガンダムヘビーアームズ改	射击武器 +100 照准值 +5
全 5 改	射击武器 +200 照准值 +15 射程 +1
全 10 改	射击武器 +300 照准值 +25 射程 +2
ガンダムサンドロック改	HP+500 地形适应：陆 A 特殊效果无效
全 5 改	HP+1000 地形适应：陆 S 特殊效果无效
全 10 改	HP+1500 地形适应：陆 S 特殊效果无效
アルトロンガンダム	格斗武器 +100 装甲值 +100 特殊回避 15%
全 5 改	格斗武器 +200 装甲值 +150 特殊回避 25%
全 10 改	格斗武器 +300 装甲值 +200 特殊回避 35%
トールギスIII	运动性 +5 地形适应：宇 A
全 5 改	运动性 +15 地形适应：宇 S 移动力 +1
全 10 改	运动性 +25 地形适应：宇 S 移动力 +2
トーラス（SK）	经验值 +10% CT 补正 +10 照准值 +5 EN+50
全 5 改	经验值 +20% CT 补正 +20 照准值 +15 EN+100
全 10 改	经验值 +30% CT 补正 +30 照准值 +25 EN+150
トーラス	资金 +10% 装甲值 +100 バリア 1000 HP+500
全 5 改	资金 +20% 装甲值 +150 バリア 1500 HP+1000
全 10 改	资金 +30% 装甲值 +200 バリア 2000 HP+1500

オリジナル（原创机体）	
机体名	奖励
ラッシュバード	装甲值 +150 HP+1000 地形适应：陆 A
全 5 改	装甲值 +200 HP+1500 地形适应：陆 A 移动力 +1
全 10 改	装甲值 +250 HP+2000 地形适应：陆 S 移动力 +2
ストレイバード	运动性 +5 照准值 +5 地形适应：空 A
全 5 改	运动性 +15 照准值 +15 地形适应：空 S 射程 +1
全 10 改	运动性 +25 照准值 +25 地形适应：空 S 射程 +2

コン・バトラーV& ボルテス V	
机体名	奖励
コン・バトラーV	HP+1000
全 5 改	HP+1500 バリア 1000
全 10 改	HP+2000 バリア 1500
ボルテス V	HP+1000
全 5 改	HP+1500 装甲值 +150
全 10 改	HP+2000 装甲值 +200

重难点关卡攻略



限于篇幅关系，本文就不放全关卡攻略了，仅放出部分重难点关卡的说明。另外本作虽然有分支，但比较简单，分支会出现在第 6、14、19、24、28 关之后，均为二选一。

第12话 放课后の来访者

胜利条件	1. 敌方全灭
	2. グラン・ネイドル（マサキ）被击坠（我方第 3 回合）
失败条件	1. ダンクーガノヴァ被击坠
	2. ダンクーガノヴァ受到攻击、我方战舰被击沉：森次、山下、美海被击坠
	3.EVA 初号机（シンジ）被击坠

初期只有一台ダンクーガノヴァ，到第三回合ダンクーガノヴァ因触发剧情只剩下 10 点 HP 且无法移动，若受到攻击则宣告失败。幸好我方增援出现，应立即将我方机体推上前进行掩护。消灭一定数量敌人后会触发剧情，这时山下机只剩下 10 点 HP，同时初号机增援与山下组成小队，期间尽量不要切断初号机的电缆了，反正他在本话也难以担当主力，应避免 EN 降至 0 时强制 GAME OVER。另外要注意最右下角的グラン・ネイドル会使用 MAP 武器，尽量避免包围战术。将其消灭后本话结束。



◀切断容易发生悲剧，还是接回去吧。

第16话 JUDA夺还作战（分支B）

胜利条件	1. 敌方全灭
失败条件	1. 我方战舰被击沉：ラインバレル（浩一）被击坠

本话开始我方部队就出现在地图下方，而正上方则是占领了 JUDA 总部的加藤机关部队。由于敌方有着机体数量上的优势，建议让有自我恢复能力的初号机和浩一顶在最前面，让ゼクス和主角机在后方给予火力支援，再配合上加血机体，解决敌军不会有太大问题，如果之前对剑儿的培养和改造还不错的话，那么这一话会变得更为简单。当初期敌人减少至九架时，敌方增援九机出现在地图下方。继续消灭敌军至九架时，敌军再次增援九机于地图下方。再将敌军数目减至九台时，又增援九



台机体，同时桐山在地图上方出现。将桐山 HP 减至 10000 以下后，发生剧情，我方夺还作战成功，并且增援三人。最后击坠桐山，过关后道明寺驾驶迅雷加入我方。

第17话 托された希望

胜利条件	1. 敌方全灭
	2.2 回合内 EVA 初号机（シンジ）免受攻击
失败条件	1. 我方战舰被击沉
	2.EVA 初号机（シンジ）受到攻击、EVA 零号机（レイ）被击坠

第 6 使徒袭击新东京，迎击的初号机惨遭落败。事后 NERV 拟定作战计划，让零号机与初号机合力使用阳电子炮在其射程外进行狙击，我方需要为其争取准备时间。

地图左右有大量被拟态兽寄生的机动战士，但第 6 使徒作为第三方势力会无差别地对我方和拟态兽进行攻击，先消灭左右的杂兵，然后再集中攻击第 6 使徒。ブレイドガイナーTDM 会在第二回合以友军单位出场。第 6 使徒带 AT 力场就不用多说了，虽然不会主动移动，但会对射程内的机体进行无差别攻击，射程达 10 的高威力射击和地图武器要多多留意，负责攻击第 6 使徒的机体推荐常备必闪和不屈。第四回合初号机和零号机出现在地图下方，同时下方左右两侧各出现新的敌军，我们要在两回合内保护初号机免受攻击，因此之前要留点机体驻守在下方。两回合后或连续击坠第 6 使徒两次都会触发剧情，阳电子炮成功击中第 6 使徒的核心并将其消灭，本话结束。



◀保持相隔 5 射程向两边散开，不然就等着挨 MAP 武器吧。

第20话 未知との接触（分支B）

胜利条件	1. 敌方全灭
失败条件	1. 我方战舰被击沉：VF-25F（アルト）、VB-6（カナリア）、イクサー1 被击坠
	2. イクサー3 击坠

追击妃魅祸来到宇宙的我方部队猜测妃魅祸可能会逃至古代宇宙船。另外经过试验发现，ランカ的歌声有着某种神秘的力量，能够对未知生物バジュラ造成影响。结束我方回合时，ブレラ会使用加速和集中冲在最前面，他可以帮我方吸引几乎所有火力并且将敌机打残。第二回合ランカ开始唱歌，敌人气力减至 50 并且反击不能，这里要注意，使用カナリア行动结束后，敌方特殊效果消失，利用这个机会可以解决不少敌人。第三回合，クトゥルフ军 16 机在地图右上方出现对我方呈包夹势态。配合ブレラ的火力吸引，建议先



解决掉左下角敌人，适时使用补给机体恢复EN和弹药，难度不大，至于右上袭来的敌人，イクサ—1完全可以一夫当关。右上敌人数目减至八台时，发生剧情，イクサ—3加入，之后消灭敌人清屏过关。

◀第三回合クトゥルフ出现将我方包夹。

第22话 ハート・ブレイク(分支A)

胜利条件	1. 超拟态兽被击坠
	2. ゴーダンナ—HP10％以下
	3. 超拟态兽被击坠
失败条件	1. 我方战舰被击沉；ゴーオクサー（杏奈）、コン・バドラ—V、EVA初号机（シンジ）、EVA零号机（レイ）被击坠
	2. ブレイドガイナ—TDM被击坠
	3. ゴーダンナー（ゴオ）、ネオオクサー（ミラ）被击坠
	4. セレブレイダー（ルウ）被击坠（超拟态兽HP50％以下）


■一开始就包围的强攻战术。

《神魂合体》路线的最终决战，部分杂兵的特殊效果相当麻烦，主力机体推荐与特殊效果无效的机体组队。本关难点在于清除一定数量小兵或超拟态兽HP降至0时，超拟态兽会回复一定HP并使用全屏攻击，这时除两台EVA、ゴーダンナ—TDM以及NPC友军的ブレイドガイナー与セレブレイダー外其余机体无法移动。避免落单和无法输出的尴尬，开始可以让超级系机体包围BOSS超拟态兽负责吸引火力和输出，旁边跟上修理机体，哪怕无法移动也照样可以揍BOSS。你也可以把机体堆在右下角等待剧情触发，这样可能更加轻松。

ブレイドガイナー、セレブレイダー出场的3回合后、或该两机被击坠或BOSS的HP降至0时都可以触发剧情，BOSS回复所有HP，ブレイドガイナ—TDM为阻止超拟态兽被击坠，ゴオ因过于悲愤而暴走，ゴーダンナ—TDM也强制分体，这时我方机体可以再次移动了，需要将ゴーダンナー的HP降至10％以下且不能击坠。ゴーダンナ—HP50％以下时右下出现新的拟态兽。成功降低ゴーダンナー的HP后，ミラ上前停止ゴーダンナー的行动，杏奈成功让ゴオ回复理智，ゴーオクサー与ゴーダンナー合体成ゴーダンナ—TDM，BOSS的HP在50％以下是，ルウ驾驶的セレブレイダー会重新出现；特别注意BOOS的30发近距离武器用完后会使用MAP武器，留下防御能力较高和主要输出的机体在附近，其余机体在外围负责支援。再一次击坠BOOS就能完成漫长的本话了，ルウ也带着セレブレイダ正式加入我方。


◀也可以猥琐地在一边反击小兵，等待剧情触发。

第25话 话悲剧も叹きも终われせる神

胜利条件	1. 敌方全灭
	2. ファイナルドボルザーク（ブロイスト）被击坠（击坠任意ガレアン）
	3. キングダリウス（ブロイスト）被击坠
失败条件	1. 我方战舰被击沉；ガイキング、ライキング、バルキング、キルジャガー（ディック）被击坠

正当LOTUS众人与ダリウス17世以及タイヤ父亲相遇时，突然遭到ブロイスト军队的袭击，ダリウス17世被身为女儿的ブロイスト错手杀死，ブロイスト恼羞成怒下要将让所有人陪葬。

敌方初期配置与23话差不多，当击倒四台ガレアン其中之一时触发剧情，ガレアン在ファイナルドボルザーク的力量下无限再生，不要在他们身上耗费过多时间，他们大多攻击战舰和等级较高的机体，旁边配台修理机适时回复HP即可。清除一定敌兵后会分别出现3批增援，都是给玩家送钱送经验的料，威胁不大。ファイナルドボルザーク的MAP武器射程远、范围广，大部队要与他保持好距离。

击败ファイナルドボルザーク后所有敌兵全部跟随毁灭，但换来的更强的キングダリウス，キルジャガー也因保护大空魔龙而被击坠。キングダリウス的HP过10W，一个回合内未必能解决问题，这时可以用四台主力包围他，其余机体全部散开，避免复数单位进入他MAP武器的直线射程，否则真实系机体随时有被秒杀的可能。耗光其HP后进入《大空魔龙》的最后剧情，ガイキング使出最终一击摧毁キングダリウス。

第30话 リトルクイーン・リトルシス(分支A)

胜利条件	1. 在8回合内保护ランカ
失败条件	1. バジュラ到达目的地、VF—25F（アルト）、イクサ—3被击坠

任务目的很简单，8回合内避免バジュラ进入黄色标记的舞台范围即可完成。我方有ブレラ的VF—27强力支援，但无法控制。尽量往各方向派出移动力较高的机体进行迎击，中间配置VB—6这类远距离射击机体，防止バジュラ漏进据点；适当地将部分近战单位拆分成SU单位，利用COMBO武器可以攻击更多敌机。这群大中小バジュラ本身不难应付，但其数量每当达到12只以下时就会出现增援，注意控制数量。第5回合有段小插曲，イクサ—2出现并攻击イクサ—3，危急之际，曾为敌人的アトロス突然作为我方击退イクサ—2，然后与イクサ—3退出战场。8回合过后アルト带上ランカ与众人离开アイランド3，并将アイランド3引爆消灭被ランカ歌声吸引而来的バジュラ群。



■源源不绝的バジュラ

第30话 极限への进化（分支B）

胜利条件	1. 敌方全灭
失败条件	1. 我方战舰被击沉；ダンクーガノヴァ（葵）被击坠
	2. R—ダイガン（エイーダ）被击坠（右上敌机增援后）

正在基地内了解各种奇怪现象和谜一般机体时，基地遭到了来自イクサ—2的袭击。イクサ—2和14台敌机出现在左上角位置，紧接着第二回合，桐山协14架机体出现在地图6点位置，对玩家形成包



■断空我合体后可以将这四台机体击破。

夹。不过我方占据着基地的地利，建议玩家将机体尽可能地移至基地内部和对方打阵地战。左上敌人步调比较一致，会主动攻击，而由于他们都相对集中，在我方回合时，他们的护援防御会比较麻烦，所以建议玩家排好阵形，在敌方行动回合中将他们击破，这样效率会高很多。左上方敌人消灭至8架时，地图右上方出现敌增援并触发剧情，R－ダイガン加入。另外当桐山开始主动出击时要小心他的COMBO武器。击破右上五架机体后他们会自动恢复，击破任意一台五次或全部击破一次后发生剧情。之后能够全部击毁了，连同BOSS一起解决后，本话结束。

第33话 选ばれた未来

胜利条件	1. 敌方全灭
失败条件	1. 我方战舰被击沉；デスティニーガンダム（シン）、ストライクフリーダムガンダム（キラ）インフィニットジャスティスガンダム（アスラン）被击坠

デュランダル议长打算发动命运计划，使今后的人类被赋予“全能”，但这个会让人类失去“可能性”的计划遭到LOTUS众人的反对，ZAFT与LOTUS的对决正式展开。

第二回合エターナル舰（最实用的战舰，没有之一）前来支援，帮助众人打破デュランダル议长的谎言。敌方机体数量众多，要做好消耗战的准备，多准备几台维修机、补给和バリア机不是坏事。注意上方三台ナスか级战舰有MAP武器，应优先解决。清除一定小兵后ディアッカ和イザーク弃暗投明加入我方。投敌后的レジェンドガンダム能力相当高，至于他的武器射程有多远相信用过的同学们也很清楚，复数单位靠近时其可能会使用MAP武器，5改后的バリア机在这里能起到很好的防御效果，用带魂和必中的机体迅速耗光他的HP吧；此外宗美的量产型マキナ也是比较棘手的，将这两机击退后就没多少威胁了。最后在メサイア的爆炸下结束《SEED－D》的路线。

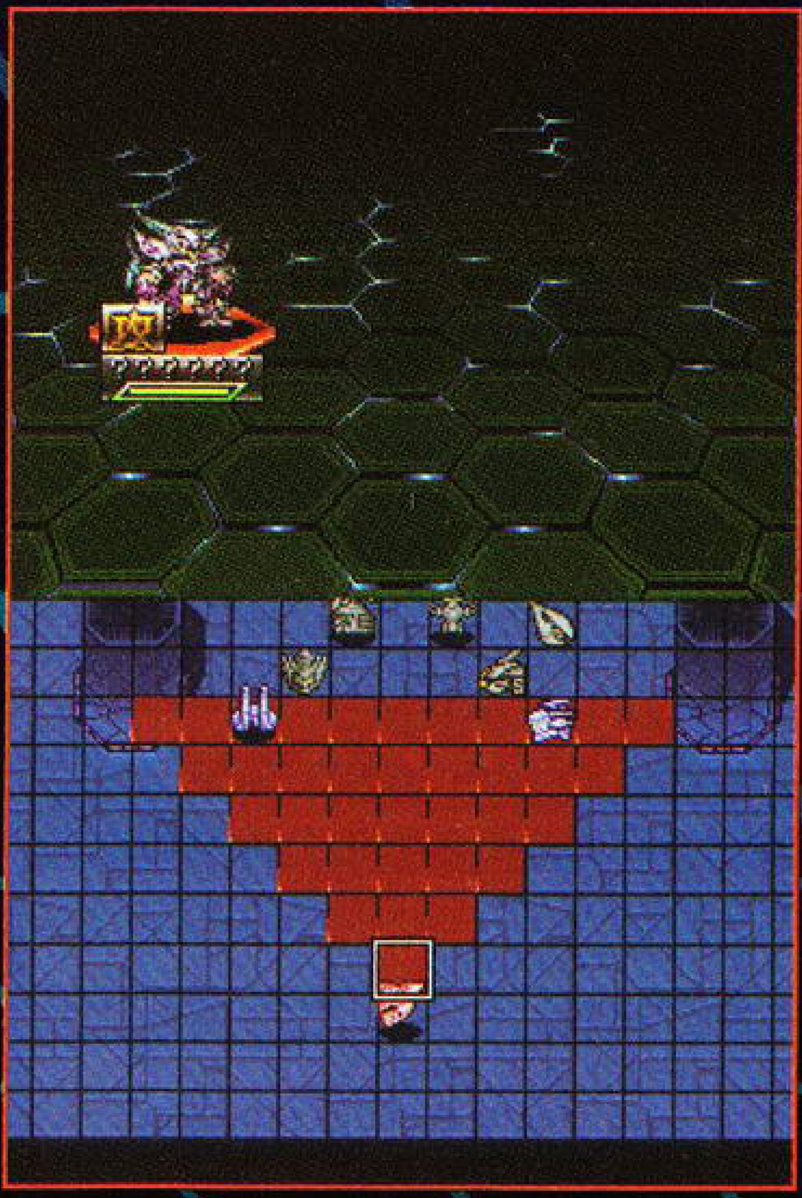


第35话 永远のソルジャー

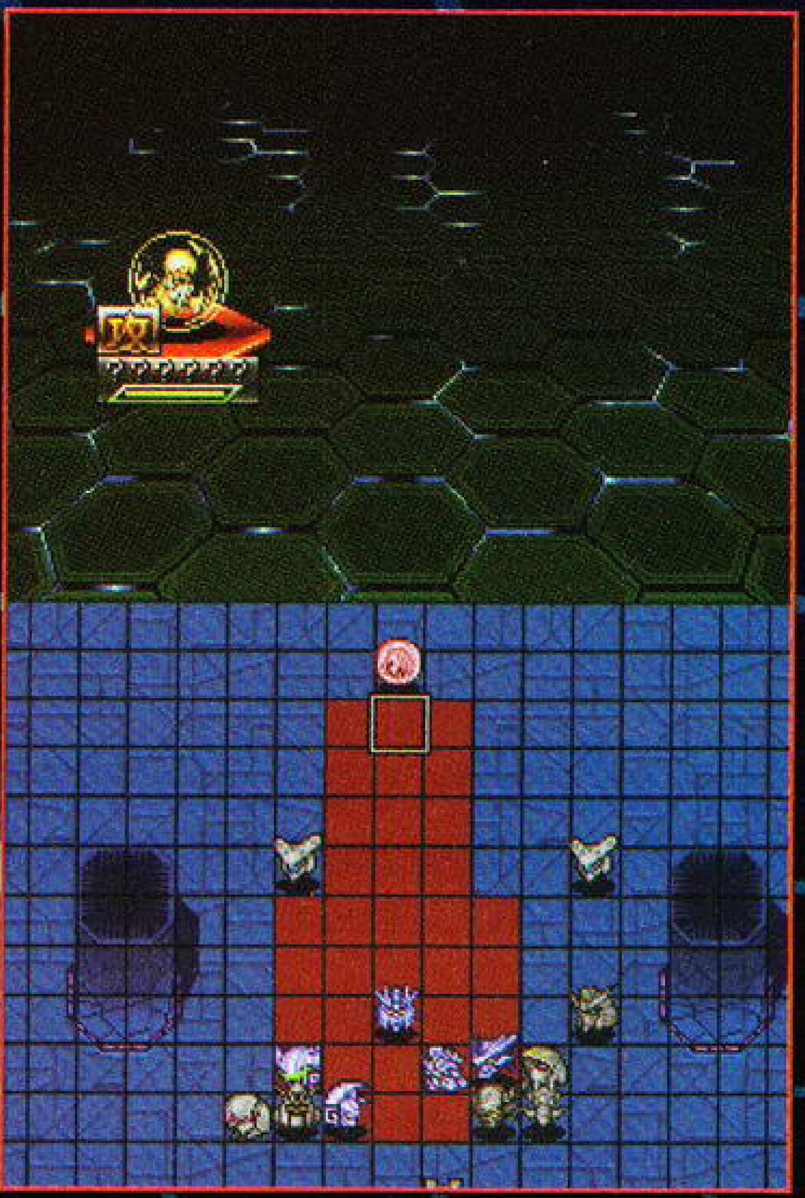
胜利条件	1. イクサ－2被击坠
	2. ビッグゴールド与ムーンWILL击坠
失败条件	1. 我方战舰被击沉；イクサ－1、イクサ－3、ダンクーガノヴァ、R－ダイガン被击坠；イクサ－1外机体攻击イクサ－2
	ダンクーガノヴァマックスゴッド击坠（イクサ－2被击坠后）

LOTUS进入クトゥルフ基地，发现加奈绪被记忆操作成为イクサ－2的搭档。

留意除イクサ－1以外不能攻击イクサ－2。拟态兽的附加特殊效果依然十分讨厌，让特殊效果无效以及バリア的PU上最前线吧；注意拟态兽全灭后会无限增援，你也可以在这刷资金；如果嫌麻烦，可以刻意留下一只避免增援的出现。イクサ－2的攻击命中都很高，イクサ－1平时要多开集中，让其他角色使用かく乱也十分有效。击倒后イクサ－2将绪被送回イクサ－1的身边，イクサ－1重新变成イクサーロボ。这时ビッグゴールド和ムーンWILL部队分别出现在地图上下方。BOSS在杂兵全灭前都不会主动移动，可以在中央守株待兔，先把前来的杂兵清除掉，同时为避免COMBO武器各机不要靠在一起，二回合会有四台ネオスゴールド出现，除了血厚就没什么好担心的。如图注意两个BOSS的MAP武器范围，主力机体配合魂和热血后，一回合应该可以同时解决掉。之后ダンクーガノヴァマックスゴッド以及イクサ三人组分别使出华丽的最后一击将两位BOSS送走，本话结束。



▲オリジナルダンクーガ（ムーンWILL）的MAP武器范围。



▲ビッグゴールド的MAP武器范围。

第37话 钢铁の华

胜利条件	1. ネイキッド（マサキ）被击坠
	2. セントラ击坠
	3. 在4回合内保护最终计划
失败条件	1. 我方战舰被击沉
	2. 浩一、森次、山下、美海、シズナ、矢岛被击坠（击坠セントラ后追加）

接续36话，觉醒后的ラインバレル无法由玩家控制，第一回合先用イズナ的かく乱降低敌方命中，否则他一冲出去就是送死，然后GAME OVER。熬过第一回合马上用维修单位给他回HP，用美海一直跟在他身边就对了。击倒ネイキッド后マサキ换乘セントラ，这时在众人的帮助下，浩一终于恢复理智，ラインバレル也可以由我方控制了。セントラ的攻击非常高，被攻击时注意防御，其气力达到130时会使用MAP武器，可以使用脱力进行牵制。击坠セントラ后，次元空间出现异常，避免两个世界相撞，JUDA紧急启动最终计划，将所有因子机的力量传送给ラインバレル，然后破坏空间点，我方要在4回合内保护浩一等人免受击坠，第一和第三回合受保护的机体都会损耗一点HP，这时就要靠修理及信赖、绊等精神给他们回复HP了。另外推荐留一台敌机避免全部击坠后再次增援，有信心的玩家也可以利用增援赚点资金。4回合过后触发剧情，众人成功阻止空间扭曲，《武装机甲》路线也到此完结。



第39话 ジャーニーズ・エンド

胜利条件	1. バジュラクィーン（グレイス）被击坠
失败条件	2. 我方战舰被击坠、VF-25F（アルト）、VF-27F（ブレラ）被击坠

故事接续38话，虫子バジュラ命中回避依然很十分高，前排部队推荐以真实系机体为主。由于敌方数量众多，队伍配置以消耗战为主，不要少了维修机。消灭一定数量的バジュラ后，ランカ和シェリル的歌声让部分バジュラ摆脱グレイス的控制，同时敌方出现新一批的援军。第一次攻击BOSSバジュラクィーン时会因次元断层效果而无法造成伤害，随着两位

歌姬的歌声,唤出第三方的バジュラ将次元断层中和,这时就可以对其给与伤害了。次元断层的实际效果是全属性攻击伤害降低 2500,需要用较高伤害的攻击才能突破他的效果,多配合魂和热血使用各种高伤害必杀吧。击败バジュラクィーン后触发剧情,在歌声与必杀的水火交融下,《超时空要塞　边境》的故事亦落下了帷幕,然而这时收到地球的基地遭到破坏的消息。这话完结后 VF-27F 加入我方,与 VF-25F 的合体攻击威力相当可观,而且アルト和ブレラ都有魂,可适当改造一下武器。



最终话 希望の光

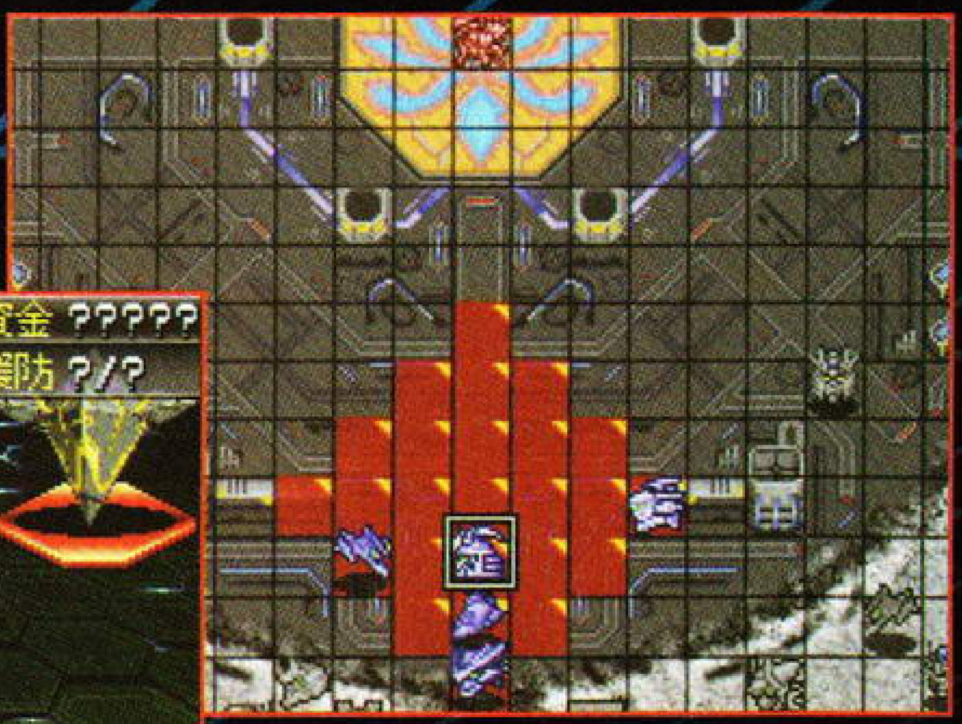
胜利条件	1. ガルトデウス(グロリア)被击坠
	2. 破坏所有コアフォートレス(攻击ガルトデウス后)
	3. ガルトデウス(グロリア)被击坠
失败条件	1. 我方战舰击坠
	2. コンクエストボム到达防卫线(破坏所有コアフォートレス后追加)

正当グロリア以为 LOTUS 众人已被主炮消灭时,以一鹰为首的正义之师出现在グロリア的面前,原来主炮的能量被ラッシュバード和ストレイバード全部吸收,并且利用这些能量将众人带到月面基地,最终决战正式打响。

最终话的敌方初期敌兵配置和 40 话基本相同,优先消灭前方的 4 台攻击高且会使用 MAP 武器的デストロイガンダム,其次是在后排的 5 台インベリアルヴァレイ。

最终 BOSS ガルトデウス的 MAP 武器射程相当广,基本等于战场上的圆形设施,而且还是 2 次行动,进入该范围的主力机体不要太集中,且保证要有足够的回避和防御力,不然很容易被秒杀,推荐用かく乱降低敌方全体命中。第一次对其攻击无法造成伤害,这时要摧毁从他周围出现的 6 个 HP 达 5W 的コアフォートレス,才能对其造成伤害。

然而全部摧毁之后原地点出现了 6 个导弹发射器,グロリア把导弹瞄准 PLANT,这些导弹到达地图下方底部的防卫线就会 GAME　OVER,同时上方左右两侧会出现新的敌方增援。导弹移动力为 7,HP 只有 8000,留给后方的支援部队和战舰绰绰有余。ガルトデウス的 3 ~ 9 射击武器威力非常高,具有无视体型差效果,真实系机体要是被击中,秒杀几乎是没有悬念的,没把握回避的机体每次攻击前最好准备不屈或者ひらめき。此外还要好好利用イクサ-1/3 变身后可以使用的两次再动,改造到一定程度的主力机体,配合觉醒、魂和热血,使用得当可以在一回合内将ガルトデウス解决。最终グロリア的野心在 LOTUS 的努力不懈下被成功摧毁,众人又回到原来的和平日子。



▲ガルトデウス的 MAP 武器攻击范围。



◀攻击ガルトデウス后才会出现的 6 个コアフォートレス。

通关奖励和隐藏要素

通关特典与继承

- 初期即开启 10 段改造
- 继承驾驶员击坠数与习得的技能芯片
- 继承未使用过的技能芯片
- 继承资金 = 总获得资金 × (完成周目 ×25%),完成 4 周目后 100% 继承

隐藏驾驶员与机体入手条件

目前已知的隐藏要素如下,如有新发现我们会在以后的杂志上更新的。

デュエルガンダム AS 与バスター-ガンダム

■第 6 话"空が落ちる日"占领全部メテオブレイカー

■ 33 话"选ばれた未来"完成后加入

剑和ブレイドガイナー

■第 19 话"强袭 阿苏"后选择分支 A(ミネルバの支援メンバーへ)。(注:选另一分支也可以加入,但目前条件不明。)

■第 22 话"ハート・ブレイク"中,在触发剧情剑被击坠前,剑和ルウ不能被击坠,完成后剑生存并加入。

中岛宗美和タリスマン

方法一

■第 12 话"放课后の来访者"在 7 回合以内击坠マサキ。

■第 14 话"真夜中の死斗"后选择分支 B(JUDA の防卫任务にあたれ)。

■第 15 话"里切りの苍"用浩一击坠宗美,触发特殊对话。

方法二

■第 12 话"放课后の来访者"在 7 回合以内击坠マサキ或让浩一与宗美战斗。

■第 28 话"破られた约束"后选择分支 B(地上で警戒任务)。

■第 31 话"鬼を食らうモノ"用浩一与宗美战斗两次。

满足以上任意一方法之后

■第 33 话"选ばれた未来"用浩一与宗美说得。

■第 37 话"钢铁の华"用泽渡与宗美说得,击坠后出现特殊对话,合体攻击剧情第二回合会驾驶タリスマン加入,这时 6 人合体攻击变成 7 人。

ステラ

■第 14 话后选择分支 A(连合军の暴走を止めに向かえ)

■第 15 话"仆たちの行方"用シン将ステラ的 HP 降至 10% 以下触发剧情。第 32 话"奏でられた曲は"后加入。

アトロス生存

■第 23 话"战士たちの邂逅"用イクサ-3 击坠アトロス。

■第 26 话"それぞれの愿い"用イクサ-3 击坠アトロス。

■第 34 话"イクセリオの辉き"完成后生存并回归。

ミシェル生存

■第 28 话"破られた约束"后选择 A 分支(宇宙で警戒任务),第 29 话"トライアングラー"中ミシェル击坠 8 台机体以上,在剧情被击坠后会出现生还剧情。

レイ和レジェンドガンダム

■第 33 话"选ばれた未来"先用キラ与レイ战斗,再用シン将レイ击坠时触发特殊对话,完成本话后加入。

TIPS 本作的 BUG 相当多,寺田的小弟不给力啊!这里只说一个最有用的 BUG:热血和魂对援护攻击有效,且不消失。大家可以自己研究,这绝对是一个破坏平衡性的 BUG。

怪物猎人 携带版 3rd	Capcom	动作
PSP モンスターハンターポータブル 3rd		日版
2010年12月1日发售	1～4人	5800日元
无对应周边		

欢迎来到 UCG 狩猎集训营



大家好！这里是 UCG 狩猎集训营。在攻略开始前，我们还是先向大家介绍一下《怪物猎人》，《怪物猎人》是日本厂商 Capcom 于 2004 年在 PS2 平台上推出的一款实验性游戏，以“狩猎生活”为主题，游戏围绕一名新手猎人如何成长为一名优秀的猎人展开，为玩家打造了一个拥有独特世界观的游戏。在票房和口碑上均取得不俗成绩后，Capcom 再接再厉推出数款作品，如今系列的最新作也和我们见面，关于本作的素质如何，相信已经不用洛克再多废笔墨介绍，下面就让我们一起进入这个动乱的时代，领略《怪物猎人》的独特魅力吧！

文 洛克 & 九兵卫 & 雷电　协力 光之虹　美编 anubis

新手猎人须知

1. 大家好，《怪物猎人》一向以复杂的系统和丰富的玩法受到众多玩家的喜爱，刚接触游戏的玩家可能会感到手忙脚乱无处适应。在接下来的时间将由我们来给各位传授狩猎的基本知识，帮助大家早日成为一名优秀的猎人。

2. 在正式进入猎人世界前洛克先给各位提个醒，在你们成为一名优秀的猎人前，要面对的将是一条漫长而又艰辛的道路，甚至有句话说：“当你完成村长的全部任务后，这款游戏才算刚刚开始”，希望各位不要轻言放弃。

3. 一些刚上手的玩家可能会因为在游戏中频繁猫车而丧失信心，最终自暴自弃使用金手指。虽然金手指能带给各位正常游戏所无法体会到的快感，但过度使用会让你无法体会游戏原有的乐趣（比如锁血、显血功能），并产生厌倦心理（直接过任务，秒杀怪物）。在这里洛克建议一些实在打不过去的朋友，可以适当使用金手指锁定回复药等道具降低游戏难度，但千万不要使用锁血之类的功能。再优秀的猎人都是通过不断猫车成长起来的，过渡依赖金手指无法提高你的技术。

4. 如果你已做好觉悟，那就拿起 PSP，和我们共赴这场狩猎盛会吧！



游戏的基本操作

和同类游戏相比，《怪物猎人》的操作略显复杂，相信不少新手猎人都不知道一些按键的作用，于是我们的第一课自然就是给大家讲解在村庄和收刀状态下的操作方法。

※文中出现的操作方式，按键中间是 + 号的代表这些键要同时按下；中间是→符号的代表按照文中顺序依次按键。

在村庄中的操作

按键	村庄
摇杆	角色移动
十字键	移动光标、选择对话人物
○键	对话、确定
□键	区域移动、选择设备
X 键	取消、进入联线集会所
△键	区域移动时选择目的地
L 键	切换菜单、集会所里是否显示信息
R 键	切换菜单、长按奔跑
START 键	开启 / 关闭菜单
SELECT 键	整理道具、跳过动画

没有拿出武器的收刀状态下的基本操作

按键	效果
摇杆	角色移动
十字键	更换视角、选择项目
○键	调查、采集素材、攀爬
□键	使用道具、收起武器
X 键	下蹲、取消选择
△键	拿出武器
L 键	将视角强行调整至角色面对的方向
R 键	奔跑
START 键	开启 / 关闭菜单
SELECT 键	踢腿、跳过怪物死亡动画

※在游戏中轻推电源键进入待机状态后，再次进入游戏时，游戏会自动开启暂停功能。
※按 START 键开启菜单后，按 SELECT 键能直接暂停游戏。

进阶操作

按键	效果
移动中按 X 键	朝指定方向使出翻滚
在奔跑状态中按△键	立刻发动攻击
背对大型怪物时，在奔跑状态中按 X 键	使出飞扑
在收刀状态下 R+ △ + ○	使出武器的特殊操作
按 START 键开启菜单后按△键	发送信号提示
按 START 键开启菜单后按□键	放大、缩小地图
按住 L 键调出道具栏后按□键	向左选择道具
按住 L 键调出道具栏后按○键	向右选择道具
携带远程武器时按住 L 键后按△键	向上选择弹种
携带远程武器时按住 L 键后按 X 键	向下选择弹种

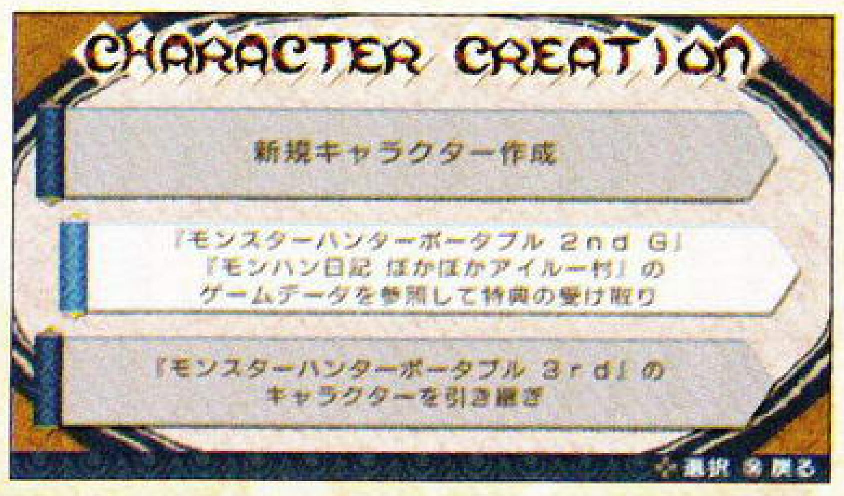


人物创建

进入游戏后，第一步自然是让玩家创建一个新档案，和之前作品一样，本作最多支持玩家建立三个档案。建立新角色时，如果记忆棒中存有《MHP2G》和《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》的存档，可以选择第二项继承两作的一些物品开始游戏，继承后会对游戏的开荒有不少帮助。

创造角色

NAME	设定角色名字，本作支持按△键输入日文汉字
SEX	选择角色性别
INNER	选择角色的内衣
HAIR	选择角色的发型
FACE	选择角色的脸部外貌
SKIN TONE	选择角色的皮肤颜色
VOICE	选择角色的声音，可按○试听
DECIDE	创建人物





©CAPCOM CO., LTD 2010 ALL RIGHTS RESERVED

基础知识解说

菜单说明

村庄菜单	
选项名	效果
アイテム	打开道具菜单
调合	调合身上的道具
リストから调合	查看调合列表，一共有 117 个调合物品
クエスト确认	查看任务情报
オトモ	进入随从猫菜单，里面选项依次为查看随从猫状态、查看随从猫武器、增色随从猫、解雇随从猫
受け取り	领取邮件
ギルドカード	集会卡片，里面选项依次为查看自己的集会卡片、编辑卡片、发送卡片、查看好友
ステータス	查看自己的当前状态
装备详细	查看装备具体性能
モンスターリスト	查看怪物介绍和狩猎数量（需要提前购买相应书籍）
オプション	里面选项依次为修改集会房间、声音输出方式、是否采用媒体安装
アクション	让角色做出动作
プレイー一览	查看集会所同房间中的角色信息

任务中菜单	
选项名	效果
アイテム	打开道具菜单
调合	调合身上的道具
リストから调合	查看调合列表
クエスト确认	查看任务情报
オトモ	进入随从猫菜单
一时停止	暂停游戏
ステータス	查看自己的当前状态
装备详细	查看装备具体性能
モンスターリスト	查看怪物介绍和狩猎数量
オプション	修改游戏设置
アクション	让角色做出动作
クエストリタイア	放弃任务，在任务中获得的素材无法带出任务

オプション选项	
选项名	效果
コクピット表示	是否显示血条
マップ表示	是否显示地图
カメラ初期位置	更改进入任务后的初始视角
カメラ操作	更改调整视角时的操作
スコープ时の操作	更改弩简易瞄准时的操作
照准の操作	更改弓箭狙击时的视角操作方式
照准カメラタイプ	更换弓箭狙击时的视角表现方式
方向指定タイプ	更改连招中所输入的方向
ボウガン简易照准	更改弩的快速瞄准设置
サウンド	更改游戏的声音输出方式

※虽然放弃任务会使在任务中获得的素材无法带出任务，但同时也不会消耗任何在任务中使用过的素材，在开荒阶段如果感到某场打的不好，可以考虑放弃任务节约道具。

调合

在狩猎时用到的众多道具中，有的可以直接拿来使用，而更多的道具素材则是需要相互调合才能变废为宝。通过调合的过程不仅能诞生出许多全新的道具，同时也是节省资源与金钱的好方法，是一名合格的猎人不可缺少的技能。

为了方便玩家，本作中共包含了三种不同的调合方式，分别是：通常调合——依次选择两种素材进行调合，猎人们可以自由选择并相互当配；列表调合（リストから调合）——从列表中直接根据合成结果选择并调合，也是最方便快捷的“自动化”调合，前提是玩家曾经成功调合过该道具，否则列表中的调合结果只会显示“????”；道具箱内调合（ボックス内调合）——批量合成道具时如果将素材与调合书全部带在身上很是麻烦，此时猎人们就可以直接进行箱内调合，调合得到的合成物也会直接被收入道具箱，非常方便。

关于提高调合的概率，游戏中需要用到“调合书”这一特殊道具。将不同的调合书按照①、②、③这样从低至高顺序带在身上或者放在道具箱内，调合时的成功率就会相应上升。同一种调合书的效果不可叠加，最高即为 100%。必须注意的是，当玩家使用随身携带的素材进行调合时，只有随身携带的调合书才能提升成功率（进行箱内调合时，书籍携带在身上同样有效）。

■调合书①入门篇	调合成功率上升 5%
■调合书②初级篇	配合调合书①，成功率上升 10%
■调合书③中级篇	配合调合书①②，成功率上升 20%
■调合书④上级篇	配合调合书①②③，成功率上升 30%
■调合书⑤达人篇	配合调合书①②③④，成功率上升 45%





全调合列表					
序号	调合后道具	素材 A	素材 B	调合成功率（初始）	调合结果个数
1	回复药	药草	アオキノコ	95%	1
2	回复药グレート	回复药	ハチミツ	90%	1
3	荣养剂	アオキノコ	不死虫	90%	1
4	荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	75%	1
5	解毒药	げどく草	アオキノコ	95%	1
6	汉方药	サボテンの花	にが虫	90%	1
7	秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	65%	1
8	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55%	1
9	增强剂	ハチミツ	にが虫	75%	1
10	活力剂	增强剂	マンドラゴラ	75%	1
11	消散剂	增强剂	はじけイワシ	90%	1
12	强走药	增强剂	生烧け肉	75%	1
13	强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65%	1
14	元气ドリンコ	ハチミツ	ニトロダケ	65%	1
15	鬼人药	增强剂	怪力の种	65%	1
16	鬼人药グレート	鬼人药	アルビノエキス	55%	1
17	怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75%	1
18	硬化药	增强剂	忍耐の种	65%	1
19	硬化药グレート	硬化药	アルビノエキス	55%	1
20	忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75%	1
21	ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	95%	1
22	ホットミート	こんがり肉	トウガラシ	95%	1
23	クーラードリンク	にが虫	冰结晶	95%	1
24	クーラーミート	こんがり肉	冰结晶	95%	1
25	毒生肉	生肉	毒テングダケ	90%	1
26	シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90%	1
27	眠り生肉	生肉	ネムリ草	90%	1
28	素材玉	ネンチャク草	石ころ	95%	2
29	消臭玉	素材玉	霜ふり草	95%	1
30	けむり玉	素材玉	ツタの叶	75%	1
31	毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75%	1
32	闪光玉	素材玉	光虫	75%	1
33	こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75%	1
34	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实	95%	1
35	モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ	95%	1
36	爆药	火药草	ニトロダケ	95%	1
37	小タル爆弹	小タル	火炎草	90%	1
38	大タル爆弹	爆药	大タル	75%	1
39	大タル爆弹 G	大タル爆弹	カクサンデメキン	75%	1
40	打ち上げタル爆弹	小タル爆弹	飞甲虫の羽	75%	1
41	音爆弹	爆药	鸣き袋	75%	1
42	マタタビ爆弹	小タル爆弹	マタタビ	90%	1
43	ネット	クモの巣	ツタの叶	90%	1
44	落とし穴	ネット	トラップツール	75%	1
45	シビレ罠	トラップツール	雷光虫	90%	1
46	黄金ダンゴ	钓りフィーバエ	ツチハチノコ	85%	1
47	バクダンゴ	钓りフィーバエ	ボンバッタ	90%	1
48	大渔ダンゴ	钓りフィーバエ	イレゲイモムシ	90%	1
49	ボロピッケル	石ころ	棒状の骨	95%	1
50	ピッケル	铁矿石	棒状の骨	85%	1
51	ピッケルグレート	マカライト矿石	棒状の骨	75%	1
52	ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨	95%	1
53	虫あみ	ネット	龙骨 [小]	85%	1
54	虫あみグレート	ネット	龙骨 [中]	75%	1
55	生命の粉	不死虫	龙の牙	90%	1
56	生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65%	1
57	回复笛	生命の粉	角笛	65%	1
58	解毒笛	解毒药	角笛	65%	1
59	鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨【中】	55%	1
60	硬化笛	硬化药グレート	龙骨【中】	55%	1
61	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	90%	1
62	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	90%	1
63	麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	90%	1
64	ブーメラン	砥石	龙骨【小】	90%	1
65	力の爪	恐暴龙の钩爪	力の护符	100%	1
66	守の爪	恐暴龙の钩爪	守りの护符	100%	1
67	LV2 通常弹	カラの实	ハリの实	95%	1～3
68	LV3 通常弹	カラの实	はじけイワシ	95%	2～4
69	LV1 贯通弹	カラの实	ツラヌキの实	90%	1～2
70	Lv2 贯通弹	カラ骨	乌龙种の牙	75%	1～2
71	LV3 贯通弹	カラの实	ハリマグロ	75%	1～3
72	LV1 散弹	カラの实	はじけクルミ	90%	1～3
73	LV2 散弹	カラの实	龙の牙	75%	1～2
74	LV3 散弹	カラ骨	龙の牙	75%	1～2
75	LV1 彻甲榴弹	カラの实	ニトロダケ	90%	1
76	LV2 彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	90%	1
77	LV3 彻甲榴弹	カラの实	バクレツアロワナ	95%	1
78	LV1 扩散弹	カラの实	カクサンの实	90%	1
79	LV2 扩散弹	カラ骨	龙の爪	75%	1

TIPS 切换战斗风格时，很多人都会忘记携带砥石等常用道具，由于本作增加了临时小包，进行任务时不必担心道具的容量问题，推荐随时携带这些道具以备不时之需。

全调合列表					
序号	调合后道具	素材 A	素材 B	调合成功率（初始）	调合结果个数
80	LV3 扩散弹	カラの骨	カクサンデメキン	75%	2
81	火炎弹	カラの实	火药草	85%	1 ~ 2
82	水冷弹	カラの实	キレアジ	85%	1 ~ 2
83	冰结弹	カラの实	霜ふり草	85%	1 ~ 2
84	电击弹	カラの实	光虫	85%	1 ~ 2
85	灭龙弹	カラ骨	龙杀しの实	85%	1 ~ 2
86	LV1 回复弹	カラの实	药草	90%	1
87	LV2 回复弹	回复药	カラの实	90%	1
88	LV1 毒弹	カラの实	毒テングダケ	90%	1 ~ 2
89	LV2 毒弹	カラ骨	フロギィの毒牙	75%	1
90	LV1 麻痹弹	カラの实	マヒダケ	90%	1 ~ 2
91	LV2 麻痹弹	カラ骨	飞甲虫の麻痹针	75%	1
92	LV1 睡眠弹	カラの实	ネムリ草	90%	1
93	LV2 睡眠弹	カラ骨	眠鱼	75%	1
94	ペイント弹	カラの实	ペイントの实	90%	1
95	鬼人弹	鬼人药	カラの实	75%	1
96	硬化弹	硬化药	カラの实	75%	1
97	LV1 减气弹	カラの实	クタビレタケ	90%	1 ~ 2
98	LV2 减气弹	カラ骨	シンドイワシ	75%	1 ~ 3

全调合列表					
序号	调合后道具	素材 A	素材 B	调合成功率（初始）	调合结果个数
99	斩裂弹	砥石	カラの实	90%	1 ~ 2
100	空きビン	砥石	カラ骨	85%	1 ~ 2
101	毒ビン	空きビン	毒テングダケ	90%	1 ~ 2
102	麻痹ビン	空きビン	マヒダケ	85%	1 ~ 2
103	睡眠ビン	空きビン	ネムリ草	90%	1 ~ 2
104	强击ビン	空きビン	ニトロダケ	85%	1 ~ 2
105	接击ビン	空きビン	キレアジ	85%	1 ~ 2
106	ペイントビン	空きビン	ペイントの实	90%	1 ~ 2
107	减气ビン	空きビン	クタビレタケ	90%	1 ~ 2
108	捕获用麻醉药	ネムリ草	マヒダケ	65%	1
109	捕获用麻醉ナイフ	捕获用麻醉药	投げナイフ	65%	1
110	捕获用麻醉玉	捕获用麻醉药	素材玉	75%	1
111	捕获用麻醉弹	捕获用麻醉药	カラの实	90%	1
112	武具玉	マカライト矿石	武具石	100%	1
113	武具玉	キラビートル	武具石	100%	1
114	上武具玉	ドラグライト	武具石	100%	1
115	上武具玉	ドスヘラクレス	武具石	100%	1
116	坚武具玉	カブレライト矿石	武具石	100%	1
117	坚武具玉	王族カナブン	武具石	100%	1

熟悉村庄的基本设施



欢迎来到行云村！这个拥有浓郁和风气息的村庄就是本作的冒险舞台，下面就让我们一起看看村庄中的设施吧。

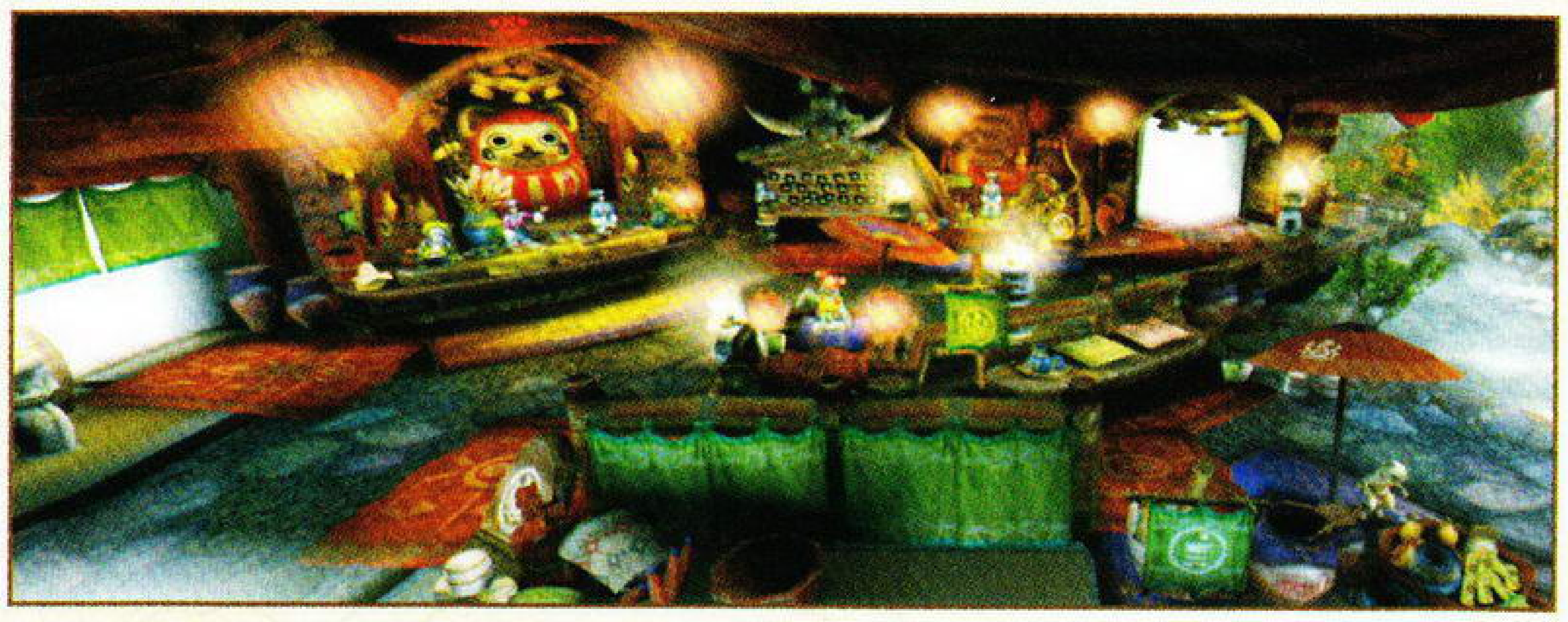
1 自宅

猎人自己的房间，里面有床、道具箱、随从猫告示板等设施，玩家可以在这里进行更换装备等操作。

自宅的设施	
设施	效果
床	游戏存档，想退到标题画面时也可以通过睡觉退出
道具箱	整理道具、装备的地方，可以在这里更换装备
书架	查看书籍内容，也可以在这里更改角色的发型等设置
告示板	可以在此管理随从猫，关于告示板的具体作用请参照下文中的随从猫部分

2 集会浴场

前作中集会所的强化形态，多人游戏时的聚集地，利用左边的通道能直接回到自宅，十分方便。集会浴场的任务依照难度分为下位和上位，相比单人的村子任务，集会浴场任务中出现的怪更加强大，推荐多人游戏或者装备达到一定水平后再来挑战。



图中所示位置就是集会区，可以在这里接受集会任务，值得一提的是，集会浴场中的紧急任务和温泉任务以及饮料任务，都需要在自己担任队长的情况下通过才算完成任务。

集会区的设施	
连接点	可直接返回自宅。
公会管理员	集会浴场的管理员，负责发布紧急任务和重要通知。
柜台	负责发布集会任务的地方，左边的红色 NPC 负责发布下位任务，右边的绿色 NPC 则负责发布上位任务。
番台猫	接受温泉任务和饮料任务的地方，成功完成这些任务，可以提升温泉的品质和饮料的数量，其中温泉任务皆为讨伐任务，而饮料任务则是以高难度任务为主，接受饮料任务对 HR 有较高要求。
猎人商店	和村庄中的商店所卖商品相同，可在此购入所需物资。
告示板	有玩家领取任务后，其余玩家可以查看告示板参加任务。

3 训练所

提供新手玩家熟悉游戏的场所，推荐刚接触本作的玩家先来此处熟悉游戏的操作。值得一提的是，训练所中的团体战还是一如概往地难，经常挑战这些任务能让自己的狩猎技术得到飞速提升。

4 猎人商店

购买狩猎所需道具的地方，当玩家完成紧急任务提升任务难度时，商店中所贩卖的道具也会有不同程度的更新。收纳上手 · 技这本书记得提前购入，可以增加自宅中道具箱中的页数。

5 6 7 武具店

在此处可购买武器、防具，也可以使用狩猎获得的素材打造全新的装备。其中 5 号位置的武器屋里可购买完成品装备，不过所购买的装备价格偏贵，不推荐来此处消费；6 号位置则是传统的武器店，玩家可以在此进行装备的打造和升级；7 号位置是随从猫装备店，可以在这里为随从猫打造装备。

8 行云农场

行云农场是一座和行云村相连的大型农场，有田、捕鱼场、抓虫点、矿点等设施，可采集各种素材，善加利用能让狩猎生活轻松不少。



9 农场管理员

行云农场的总管理员，玩家可以在这里使用农场点数使农场增加新的功能或换取一些道具，当玩家完成紧急任务提升任务难度时，农场能扩张的设施也会有所增加。

设施扩展表

设施名	必要农场点	扩张条件
畑のウネ +1	1000pts	最初就能扩张
畑のウネ +2	2000pts	村长 1 星紧急任务“青熊兽アオアシラ”完成
网と栈桥 +1	3000pts	最初就能扩张
网と栈桥 +2	4000pts	村长 3 星紧急任务“女王、溪流を舞う”完成
巨大鱼笼	7000pts	村长 5 星紧急任务“浑身のドボルベルク”完成
采掘ポイント +1	4500pts	村长 3 星紧急任务“女王、溪流を舞う”完成
采掘ポイント +2	7000pts	村长 6 星紧急任务“大砂漠の宴!!”完成
采掘ポイント +3	9000pts	集会浴场 6 星紧急“暗夜のナルガクルガ”完成
采掘用トロッコ	6000pts	村长 3 星紧急任务“女王、溪流を舞う”完成
黑虫の香液	500pts	最初就能扩张
甲虫の香液	3500pts	村长 2 星紧急任务“踊るクルペッコ”完成
王族の香液	6000pts	村长 6 星紧急任务“大砂漠の宴!!”完成
稀代の香液	8000pts	集会浴场 6 星紧急任务“暗夜のナルガクルガ”完成
虫寄せの上香液	2000pts	村长 1 星紧急任务“青熊兽アオアシラ”完成
虫の木用シーソー	7000pts	村长 4 星紧急任务“月下雷鸣”完成
キノコの木	1000pts	最初就能扩张
高级キノコの木	3000pts	村长 1 星紧急任务“青熊兽アオアシラ”完成
最高级キノコの木	5000pts	村长 2 星紧急任务“踊るクルペッコ”完成
试作型ハチの巢箱	1500pts	村长 2 星紧急任务“踊るクルペッコ”完成
正式型ハチの巢箱	3500pts	村长 3 星紧急任务“女王、溪流を舞う”完成
改良型ハチの巢箱	6000pts	村长 4 星紧急任务“月下雷鸣”完成
特注よろず焼き机	1000pts	村长 2 星紧急任务“踊るクルペッコ”完成
モンニャン荷车	1000pts	村长 2 星紧急任务“踊るクルペッコ”完成
持久走训练の卷	1500pts	村长 3 星紧急任务“女王、溪流を舞う”完成
崖登り训练の卷	1500pts	村长 5 星紧急任务“浑身のドボルベルク”完成
丸太受けの训练の卷	1500pts	村长 4 星紧急任务“月下雷鸣”完成
卷割训练の卷	1500pts	村长 4 星紧急任务“月下雷鸣”完成
泷行训练の卷	3000pts	村长 5 星紧急任务“浑身のドボルベルク”完成

由于本作的麻痹陷阱合成改为トラップツール＋雷光虫，因此对雷光虫的需求比较大，推荐在开荒时先开启“试作型ハチの巢箱”用于采集蜂蜜，并提升捉虫部分和采掘部分，等有充足点数后再考虑提升其他设施。







旱田：用来种植农作物的设施，属于在初期开启后暂时不用考虑升级的设施。只要和一旁的管理猫对话，就能选择种植的农作物，初期推荐先种植药草、ウチケツの实等常用道具。此外，在种植时把肥料放入土中能增加收获，肥料一共有钓りミミズ、良质な灰、モンスターのフン、龙のフン、肥沃なドロ等几种。

捉虫：给虫饵涂上虫子们喜欢的香液，诱捕各种各样的虫子。由于本作的一些装备需要虫子素材，加上雷光虫和光虫都是狩猎时必不可少的素材，因此推荐有点数后优先提升该设施。和一旁的管理猫对话可以更改吸引昆虫的香料，也可以放入ハチミツ等道具增加收获。

蜂巢：能获得蜂蜜的设施，推荐优先开启，由于初级蜂巢在每次完成任务后都能获得 1 ~ 3 个蜂蜜，因此暂时不用考虑升级问题。

捕鱼：获得鱼类素材的地方，鉴于鱼类素材使用率较低，本设施可以等其他设施都提升后再进行扩展。

10 连烤肉机：和狩猎猫共同烤肉的地方，可以一次性烤 10 串肉，效率奇高，烤完后还能获得用于种植农作物的肥料。需要注意的是烤肉的音乐有所不同，想要烤出完美的肉需要先熟悉一番。

采掘点：挖掘矿石的设施，是优先考虑提升的设施之一，只要养成每次任务结束后都来这里挖次矿的好习惯，打造装备时几乎不会出现缺乏矿石的现象。

随从猫采矿：同样推荐优先开启的设施之一，调查一旁的告示板后就能选择 4 只随从猫前往矿点采矿，选择的随从猫越多，采集的素材也越多。不过出发需要分发给随从猫铁镐，一次 4 个铁镐的消费在游戏初期对经济会造成不小的影响。

蘑菇木：采集蘑菇的地方，和捕鱼一样属于有充裕点数后再开启的地方。

随从猫探险小队：如果玩家玩过 8 月 26 日发售的《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村》，应该对一群可爱猫猫对抗怪物的场面留下深刻印象。本作的随从猫也可以向之前作品中的探索猫一样，乘坐丸鸟车前往各地图冒险，为玩家带回珍贵的素材。出发前玩家首先要决定进行任务的随从猫，和猎人组成的队伍一样，随从猫小队最多只能容纳四只猫。在游戏初期随从猫只能领取 1 星任务，由于随从猫通过训练提升的能力无法带入探险中，因此后期任务的完成率较低。

随从猫捉虫：利用跷跷板将随从猫弹飞至高处捕捉珍贵虫类，相比捕虫笼，该设施能更有效地获得虫类素材，调查一旁的告示板后，角色会站在高台处，只要等角色发光后按键跳下即可。



随从猫捕鱼：相比撒网更有效率，出发前需要将鱼饵分发给随从猫，鱼饵的好坏会影响获得的素材，因此在选择鱼饵的时候就不要吝啬了。

10 村长



行云村的村长，是一名美丽的龙人族女性。玩家可在此领取单人游戏专用的村长任务，关于任务的具体介绍各位可以参照下文的任务部分。

11 猫婆婆

负责贩卖随从猫的老婆婆，玩家可以在此处选择雇佣的随从猫。在游戏初期和猫婆婆对话，可以免费获得随从猫。

11 行商人



周游各地的商人，总会贩卖一些在猎人商店中无法买到的道具，大部分道具都十分有用。每当玩家完成一次任务，行商人出售的商品都会有所改变，道具流玩家不妨在半价出售的时候多买一些常用素材以备不时之需。下面列出他贩卖的全部道具：

TIPS 当角色力尽后会坐上一辆由几只艾鲁猫操控的板车，因此在游戏中阵亡也被称为“猫车”。

行商人贩卖物品 · 通常 1

商品名	售价
げどく草	20z
ネムリ草	50z
火药草	44z
霜ふり草	64z
ネンチャク草	24z
マタタビ	14z
ツタの叶	75z
サボテンの花	100z
はじけクルミ	82z
ハリの实	22z
ペイントの实	60z
カクサンの实	120z
ツラヌキの实	40z
怪力の种	280z
忍耐の种	220z
赤の种	10z
绿の种	10z
アオキノコ	24z
ニトロダケ	60z
毒テングダケ	75z
マヒダケ	150z
クタビレタケ	90z
マンドラゴラ	400z
眠鱼	90z
カクサンデメキン	300z
ハレツアロワナ	90z
バクレツアロワナ	270z
キレアジ	135z
ハリマグロ	190z
はじけイワシ	38z
シンドイワシ	140z
千里眼の药	300z
モドリ玉	300z
打上げタル爆弹	180z

行商人贩卖物品 · 通常 2

商品名	售价
げどく草	20z
火药草	44z
ネンチャク草	24z
マタタビ	14z
赤の种	10z
绿の种	10z
钓りフィーバエ	30z
不死虫	420z
荣养剂	760z
汉方药	250z
增强剂	480z
千里眼の药	300z
こやし玉	160z
モドリ玉	300z
爆药	222z
素材玉	150z
毒生肉	188z
シビレ生肉	300z
眠り生肉	315z
カラ骨	30z
龙骨【小】	100z
龙の牙	58z
龙の爪	180z
鸟龙种の牙	80z
飞甲虫の麻痹牙	80z
フロギィの毒牙	50z
灭龙弹	100z

行商人贩卖物品 · 半价商品 1

商品名	售价
药草	10z
ネムリ草	25z
げどく草	10z
火药草	22z
霜ふり草	32z
ネンチャク草	12z
マタタビ	7z
トウガラシ	22z
はじけクルミ	41z
ハリの实 11z	
カクサンの实	60z
ツラヌキの实	20z
赤の种	5z
绿の种	5z
クタビレタケ	45z
キレアジ	67z
ハリマグロ	95z
はじけイワシ	19z
钓りミミズ	10z
イレグイモムシ	15z
ポンバッタ	30z
ツチハチノコ	150z
千里眼の药	150z
モドリ玉	150z
小タル	40z
大タル	105z
鸟龙种の牙	40z
飞甲虫の麻痹针	40z
フロギィの毒牙	25z

行商人贩卖物品 · 半价商品 2

商品名	售价
药草	10z
げどく草	10z
火药草	22z
ネンチャク草	12z
マタタビ	7z
赤の种	5z
绿の种	5z
千里眼の药	150z
モドリ玉	150z
トラップツール	100z
小タル爆弹	78z
大タル爆弹	259z
打上げタル爆弹	90z
ボロピッケル	30z
ピッケル	80z
ボロ虫あみ	15z
虫あみ	40z
砥石	40z
角笛	240z
双眼镜	25z
毒生肉	94z
シビレ生肉	150z
眠り生肉	157z
カラ骨	15z
肉焼きセット	280z



选择一种适合你的武器

系列的主题一向是“狩猎生活”，那么狩猎自然是游戏最大的亮点，在这动乱的时代，武器将是你最亲密的伙伴。如果想成为一名出色的猎人，那么你至少要精通一种武器的使用方法。本作收录的武器多达十二种，每种武器都各具特色，下面洛克就将为各位看官带来全武器种类的使用方法和注意事项。

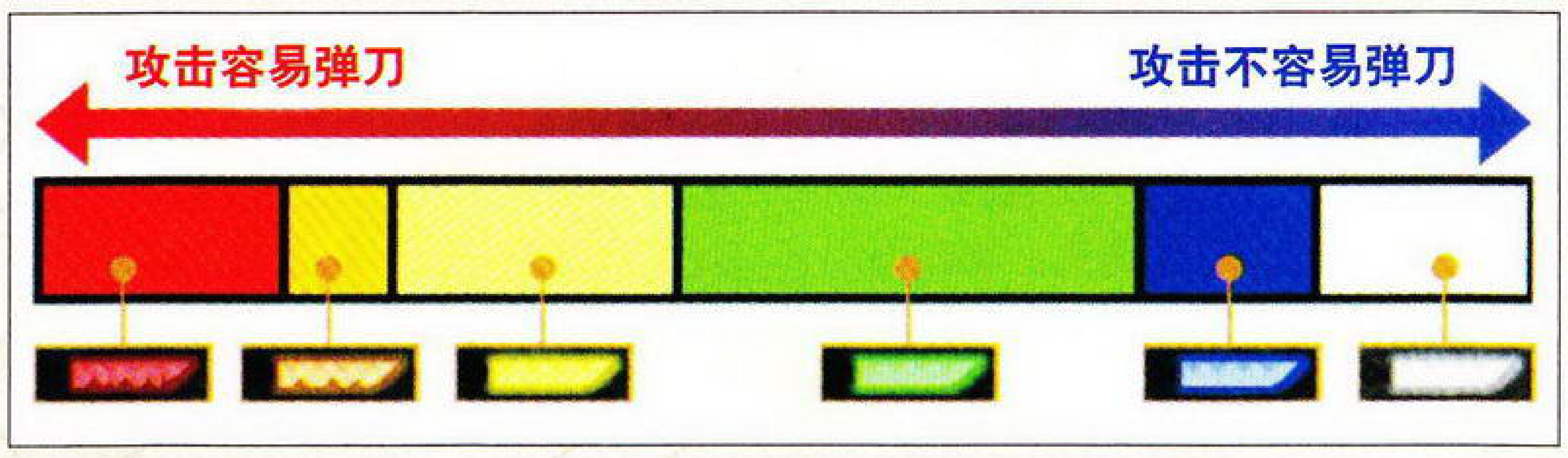
战斗风格

在介绍武器前，先让我们熟悉一下猎人的战斗风格。游戏中存在剑士和射手两种战斗风格，前者对应近战类武器，而后者对应远程武器。需要注意的是两种战斗风格的装备中，除了头部防具外，其余防具都不是共通的，例如一名玩家现在使用射手风格的装备，当他使用剑士风格的装备时，全身的防具除了头部外都会被强行卸下。

攻击属性

攻击属性是一种比较特殊的概念，不同的攻击属性对怪物所造成的伤害和效果都各有不同，例如想要砍断怪物的尾巴就必须使用切断系的攻击。游戏中一共存在切断、打击、弹三种属性，一般刀剑类武器的攻击都属于切断攻击，锤子、狩猎笛等钝器则属于打击属性，弹属性自然就是弓弩类的射击了，武器的具体攻击属性请参照下文中的武器说明部分。

斩味



剑士风格的武器才有的数值，可以说斩味是近战武器中最重要的一项数值也毫不为过。和怪物战斗时，如果斩味没有达到怪物肉质的要求，攻击一些特定部位就会发生弹刀，弹刀后角色会进入硬直状态，此时很容易遭到怪物反击。只要使用武器攻击目标就会消耗斩味，斩味越高，攻击力越高，越不容易弹刀，因此斩味降低后一定要及时磨刀。

属性

不少武器拥有附带属性，属性攻击包括火、水、雷、冰、龙五种，使用带属性的武器攻击时100%输出属性伤害。不同的怪物拥有不同的属性抗性，属性伤害吸收比率是非常重要的数据，这代表着怪物是否对某种属性的抗性较弱，有针对性地使用武器狩猎，能使战斗效率提高不少。

特殊属性

除了上述所说的五种属性外，游戏中还存在毒、麻痹、睡眠在内的特殊属性攻击，拥有特殊属性的近战武器命中时特殊属性以一定几率发生（弓弩打特殊属性弹命中目标时发生几率100%）。殊属性值是积累的，怪物的身体内积累了一定的特殊属性就会产生相应的状态异常。要注意的是，积累的属性在不受攻击时是在一直缓慢减少的，所以要想让怪物陷入异常状态就一定要连续不断地攻击。

会心

所有武器都有会心一击的几率，带“-”的就是负会心几率。当发生会心一击时，所造成的伤害是通常伤害的1.25倍，而发生负会心时所造成的伤害则是0.75倍。会心率是可以利用技能“见切”改变发生率的，在狩猎时尽量选择会心率正的武器，能有效提高狩猎效率。





技能

技能（スキル）系统一直是系列的经典系统，是与攻击力、防御力同等重要的项目，适当的技能配合适当的武器去讨伐相应的怪物才能达到最好的效果。大部分防具上都有一定的技能系统，并且不止一个，例如游戏的初始防具就带有加护、达人、气配三个技能系统。技能系统拥有一定的数值，比如初始的手部防具带有加护+2的技能点（SP），当玩家把加护这个系统数值提升到10时，就会发动名为精灵加护的技能。需要注意的是，每个技能系统所需累计的SP值各不相同。

配装的要点

1. 在选定自己的武器、战术和要对付的怪物之后，先确定一些最希望达成的主要技能，比如对付肉质较硬的爆锤龙和炎戈龙时，选择不会弹刀的“心眼”能使战斗效率得到有效提升；使用长枪、铳等以防御为主的武器时，搭配“自动防御”、“防御强化”等技能可以使该武器的防御性能加强。

2. 确定需要的技能后就要找到拥有相应技能系统的套装，制造出相应的防具并装备到身上。

3. 查看需要的次要技能，可以根据当前套装的一些零散点数，在装备（防具和武器）的洞上镶嵌珠子并装备守护符，增加发动的技能数量，也可以通过珠子和守护符消除负面技能。

关于混装

游戏中的防具分为混装和套装两种，其中套装的好处在于五个部件的技能大同小异，全部装备后至少能发动1～3项技能；而混装的特点在于，玩家可以依照自身的实际需求，任意搭配防具，从而配出完美的技能。各位在游戏过程中不妨多看看其他玩家的装备，研究其他猎人配的套装之后学习过来，照着目标进行装配。

※由于本作加入了守护符，所以配装更加灵活。因为守护符的点数是随机的，所以能否配出更强的技能就要看人品了。

装备强化

大部分装备都能在武具店选择“装备强化”进行能力提升，强化后的装备将会拥有更强的性能，本作的装备升级系统和《MHP2G》相同，武器方面玩家需要获得更高级的素材才能升级，而防具则只需要使用武具玉、上武具玉和坚武具玉就能完成强化。武器强化方面有如下特点：

1. 大部分武器强化后会出现新的分支，关于武器的分支路线各位可以参照下文中的武器派生表。

2. 弩和其他武器不同，只能花钱强化攻击力、安装消音器（轻弩专有）、安装盾牌（重弩专有）、更换枪管以及更改瞄准镜倍率。



护符

从《MH3》开始加入的新系统，游戏中除了头、胸、手、腰、脚五件装备外，还增加了守护符，守护符是专门用来增加技能点数的，有些还有洞。通过装备本身的技能点数、装备的洞中镶嵌珠子、佩戴守护符，获得技能点数相加，达到一定的数值要求就可以发动相应的技能。在查看装备时，按下□键，移动光标对准技能点数的名称可以看到其发动技能的所需的点数和介绍。

剑士

近战型猎人，剑士风格最大的优势在于防御力高，在战斗中不容易猫车。由于该风格以近身搏斗为主，如果不熟悉怪物的行动方式将会十分吃亏，在战斗中往往要提前判断怪物的行动，再根据目前的形势采取行动。



片手剑

攻击属性 切断（盾击为打击）

片手剑最大的特点便是它非常轻便，在战斗中不仅可以利用多段连击灵活的改变战术，还能在危急时刻使用盾进行防御。由于片手剑能在出刀状态下使用道具，使存活率大大提高，因此片手剑在绝大多数时候是给新手猎人使用的入门武器。不过片手剑的缺点也十分明显，那就是物理输出太低，攻击范围也非常小，属于易学难精的武器类型。战斗中必须瞄准怪物的弱点部位进行打击才能获得良好的成效，可惜在组队战中通常这些弱点部位都会优先让给使用锤子、长枪等武器的队友，因此后期中片手剑一般作为打异常状态的武器使用。

优点：●易上手，机动性强。●可以在出刀状态下使用道具，在一些要频繁利用闪光弹、陷阱的场合下十分有用。●攻击频率高，容易让怪物进入麻痹、中毒等异常状态，在多人模式中起到很好的支援效果。●物理输出低，但属性输出强，用来和一些属性吸收多的怪物作战效果拔群。

缺点：●攻击范围狭窄，面对一些大型怪物会显得比较被动。●组队游戏时容易被队友的攻击打断，或打断队友的攻击，使团队整体效率下降。●虽然有盾牌，但防御性能很差，有时候强行防住攻击反而会使耐力降到最低，让自己处于被动。

片手剑招式列表

按键	招式	说明
△	捞斩	使用向下的斩击攻击前方，攻击范围小，出招速度快，一般用于连招的起始。连打按键可以进行三连击，要注意最后一击硬直较大。
○	水平斩	攻击范围相比顺劈更大，能打到上方的目标，连打按键可以进行三连击，也可以通过和△攻击互相结合成连击。
△＋○	跳斩	向前方一边跳起一边发动攻击，通常用于追击敌人，攻击动作结束后可以立刻接续其他招式。
R	防御	进入防御状态，要注意片手的防御性能很低，通常只用于防住怪物的吼叫并立刻给予反击。在能躲避的场合下还是应以躲避为主。
R+△、翻滚后△	上斩	马上使用向上攻击，同样推荐作为连招的起手攻击，用来和怪物进行周旋游击非常有用。
R+○	防御斩	攻击后立刻回到防御状态，攻击低，但可以在防御的同时反击怪物。
R+□	使用道具	在出刀状态下使用道具，由于要进入防御姿态后才能使用道具，相比正常状态下会多出一些硬直时间，因此在狩猎中要先保证自身的安全再使用。
收刀状态下R+△＋○	快速防御	无需出刀直接进入防御状态，在一些危机时刻能起到救命作用。
移动中（收刀状态）＋△	拔刀跳斩	作用和普通的跳斩相同。
SELECT	回旋斩	攻击范围广，威力中上，通常用于接续其他连招，作为结束攻击使用。
前＋○	盾击	使用盾攻击敌人，威力小，不会弹刀，可以进行两连击。击打敌人头部可以削减敌人的耐力，同时还能积蓄眩晕值。盾击通常用于接续在其他招式后面，作为结束攻击使用。

推荐连招

捞斩 X3→回旋斩→回避→上斩→顺劈：最基本的连招，用回旋斩结尾后立刻使用翻滚取消出招硬直，并使用回避斩继续攻击。当怪物进入无法行动的状态下可以进行疯狂的无限连击。

顺劈→盾击：由于普通连击中最后一下产生的硬直较大，推荐使用盾击或其他招式取消硬直，并接续回避斩继续攻击。当怪物进入麻痹、落入陷阱等状态时，推荐直接使用盾击对怪物头部进行重点打击（队伍中没有锤子的情况下），能快速消耗怪物的耐力。

跳斩→上斩→捞斩→盾击：用于追击敌人时使用的连击，可以依照局势自由搭配连击顺序。



TIPS 在农场获得素材时，如果身上已经带满道具，会自动送进道具箱中。



双剑

攻击属性	切断

高手向武器，需要对怪物的行动规律有一定程度的了解才推荐使用。双剑特有的多段攻击使它成为最爽快的武器，最大的特点是可以消耗耐力值进入“鬼人化”状态。在该状态下猎人不仅可以使用独有的鬼人连斩，还带有抵抗风压的特殊效果，这也使双剑成为除太刀之外最受玩家欢迎的近战武器。不过双剑的优缺点也十分明显，拥有高输出的同时也有攻击距离短、在一些连续攻击中无法中断攻击等致命缺点。

优点：●伤害输出为全近战武器最高。●在鬼人化状态下无视风压（龙风压除外），在战斗中方便走位。●鬼人乱舞不会弹刀，对破坏某些部位相当有用。●大部分招式带有刚体效果，不会被同伴的攻击打断。

缺点：●攻击模式较为单一，需要熟悉怪物的行动规律才能有效进攻。●斩味消耗快，和一些血多的怪物战斗很容易陷入磁石用光的尴尬局面。●需要昂贵的强走药支持鬼人状态。

推荐连招

鬼人强化中鬼人斩→横斩→鬼人连斩：使用鬼人连斩攻击的基本连招，由于双剑的主要输出在于鬼人乱舞和鬼人连斩，因此双剑的连击大可不必太繁琐，大多数情况下推荐直接使用鬼人乱舞攻击敌人或是使用△→△＋○的方式快速带出鬼人连斩。

前冲攻击→下斩→横斩：双剑的基础连击，推荐使用前冲攻击起手是因为该技能出招速度快，距离长，能在较远距离展开攻击。

双剑招式列表（普通状态）

按键	招式	说明
△	下斩	普通的斩击，连打按键可以进行多段连击。
○	横斩	三连击，最后一下是跳跃斩，可以打到较高位置的敌人。
横斩中按△	前冲攻击	在横斩中按△则会使出前冲攻击。
△＋○	前冲攻击	威力较高，用于追击敌人的时候使用，可以接续其他攻击。
R	鬼人化	进入鬼人化状态。
收刀状态下R+△＋○	快速鬼人化	在收刀状态下直接进入鬼人化，非常方便。
移动中（收刀状态）＋△	拔刀冲刺	作用和普通的前冲攻击相同，配合奔跑可以更有效地追击敌人。

鬼人化

按键	招式	说明
△	鬼人斩	连续斩击，会使站位有明显的改动，平时不推荐使用。
○	跳跃斩	连续跳跃两次，用于攻击低空的敌人效果不错，在攻击途中按下△同样会变成前冲攻击。
△＋○	鬼人乱舞	双剑最有魅力的招式，在原地进行威力巨大的连续乱舞，如果和队友配合默契，四把双剑甚至可以利用此招锁住怪物。需要注意的是，鬼人乱舞可以无视斩味限制，即使斩味过低也不会弹刀。
X	鬼人回避	本作双剑改动最大的地方在于进入鬼人化后取消通常的回避动作，改为鬼人回避，关于鬼人回避的作用请参考下文的“鬼人强化部分”。
R	取消鬼人化状态	回到通常状态。

鬼人强化

按键	招式	说明
△	鬼人斩	相比普通的斩击威力更大，通过连打按键可以进行多段连击。
○	横斩	使出两连横斩。
横斩中○	跳跃斩	横斩动作结束后再次按键。
任意攻击中△＋○	鬼人连斩	消耗一定量的鬼人槽发动强有力的连续斩击。
X	鬼人回避	和鬼人化下的鬼人回避作用相同，只不过此时使用会消耗一定量的鬼人槽。

鬼人化 & 鬼人强化

关于鬼人化，相信大部分玩家都相当熟悉它的特点，不过这里还是为一些新玩家提一下，在持刀状态下只要按下R键，角色就会进入鬼人化模式。鬼人化中角色的攻击模式会有一定程度的改变，无视怪物的风压效果并能使用大威力的鬼人乱舞。不过在鬼人状态下角色的耐力会不断减少，当耐力减少到最低时鬼人化会自动解除。而鬼人强化则是本作新加入的系统，下面就给大家详细讲解这个新系统的特点：

1. 手持双剑开始任务的情况下，画面左上方会显示鬼人槽，攻击敌人后该槽能量会增加，增长幅度依招式的攻击力而定，推荐使用鬼人乱舞快速积累能量。如果停止进攻，能量则会徐徐减少。

2. 当鬼人槽完全蓄满后（鬼人槽会发光），角色会被红色的斗气缠绕，代表角色进入鬼人强化模式，此时普通模式会自动被鬼人强化模式取代，在鬼人强化模式下鬼人槽的能量不会自动减少。

3. 当角色处于鬼人强化和鬼人化时，普通的回避动作会变成鬼人回避，鬼人回避拥有比普通回避动作更长的无敌时间和移动距离（只要条件允许，可以无限移动）。两个形态的鬼人回避区别在于，鬼人化下是消耗耐力使用，而鬼人强化模式下是消耗鬼人槽。

4. 在战斗中玩家可以在鬼人化和鬼人强化两种状态中不断切换，比如在鬼人化下积蓄鬼人槽能量，当耐力降低到一定程度后解除鬼人化，使用鬼人强化作战，等耐力恢复后再切换回鬼人化状态，以此达到高效输出的目的。



旧怪物的变化解析

冰牙龙

新增招式 铁山靠

应付方法：出招前冰牙龙会把身体侧面对着猎人，并有明显准备动作，及时远离。

迅龙

新增招式 原地360°大范围转圈

应付方法：速度快，判定大，发动前有明显准备动作，侧移回避。

轰龙

新增招式 飞扑一小段距离后，马上使用360°移动旋转或向前方的远距离飞扑。

应付方法：看到轰龙先前方跃进一小步就是要使用这招，其中360°转身变为一边转一边移动，攻击距离很广，尽量拉远距离回避。



太刀

攻击属性 切断

太刀凭借它的高输出和超帅的外表，自从在《MH2》登场后就受到大量玩家的追捧。本作的太刀和《MH3》相比没有太大变化，除了继承之前作品中边砍边移动的特点外，还加入了能左右移动的“移动斩”，使用左右移动斩之后还可以继续向相应方向滚动一下，躲避距离极大，可以轻易躲开怪物最经常使用的正前方攻击，使实战中的使用更加灵活多变。配合新系统“解放”，太刀的威力得到极大提升。

优点：●持续战斗力强，可通过各种连招持续攻击。●机动性是除片手剑外最快的一种近战武器，战术灵活多变的同时也保证了输出。●武器性能上佳，是开荒时期的首选武器。●攻击范围大，可应付大部分场面。●独有的气刃斩攻击不会弹刀。

缺点：●普通攻击容易弹刀，对斩味有较高要求。●无法防御，和一些攻击范围大的怪物作战有明显劣势。

太刀招式列表

按键	招式	说明
△	踏步斩	向前方踏出一小步的同时使用下斩攻击目标，由于会对站位有小幅度改变，因此攻击前要把握好提前量，多利用太刀的距离优势在中距离发动攻击。
△+△	纵斩	和踏步斩的作用类似，惟一区别在于纵斩不会改变角色的站位，通常用于接续其他攻击。
○	突刺	原地将刀向前突刺，威力较小。推荐把握不好踏步斩距离的新手猎人用这招作为攻击起始招，这招同样能用来接续其他招式。
○+△	上挑	向上方挑刺，威力小，用来接续其他招式使用。
△+○	婆娑斩	攻击时向后方小跳，借助太刀攻击距离长的优势，此招可以迅速脱离怪物的攻击范围。
左或右+△+○	移动斩	攻击时向指定方向进行小幅度移动，移动后可以马上往相应方向进行一次回避动作，能轻易拉开和怪物的距离。

太刀招式列表

按键	招式	说明
R	气刃斩	范围广，攻击高，是太刀的灵魂技能，如果气刃槽有残余能量的话，使用此招时刀身会发出特殊的光芒，此时攻击不会弹刀。最高可进行四连击，注意第四下气刃大回旋斩会使角色站位有大幅度移动，攻击完会自动进入收刀状态。
气刃斩后△	气刃连续攻击	在气刃斩后接续普通攻击，具体作用参照下文的连招部分。
收刀状态下R+△+○	快速气刃斩	用来清理杂兵效果非凡，由于出手快，作为起手攻击也非常好用。
移动中（收刀状态）+△	拔刀踏步斩	效果和踏步斩相似。

气刃槽 & 解放系统

太刀的气刃槽和前作一样，通过攻击敌人积蓄能量，如果停止进攻，能量则会徐徐减少。积蓄能量的多少和招式的攻击有关，因此开始积蓄能量时尽量多使用纵斩攻击。蓄满后能量会发出白光，此时能量不会自动减少（使用气刃斩依然会减少能量）。

解放系统则通过新增的第四段气刃斩——气刃大回旋斩发动，当玩家使用气刃大回旋斩命中敌人会释放太刀的能力，刀身会散发光芒，炼气槽外围也会多出一条能量，我们将其称为解放槽。太刀一共能解放三次，都是通过气刃大回旋斩命中敌人的方式提升，第一次命中敌人后刀身散发白光，攻击力提升5%；第二次散发黄光，攻击力提升10%；第三次则是红光，攻击力提升30%。成功解放太刀后，解放槽的能力会随时间的流逝而逐渐减少，每提升一级，解放槽的能量减少的也快，红色形态时只能维持30秒，使用气刃大回旋斩命中敌人后，解放槽的能量会重新充满。

推荐连招

踏步斩→纵斩→突刺→上挑→纵斩：太刀最基本的连招，可以在纵斩→突刺→上挑之间无限循环。不过此连招威力中等，只推荐在积蓄气刃槽时使用。

R连按四下：使出气刃四连斩，威力高，速度快，缺点是会消耗大量气刃槽能量，一般用于需要快速解放刀身状态的时候。

气刃斩→△→气刃斩→△→气刃斩→气刃大回旋斩：气刃斩的进阶技能，在解放刀身状态的同时也可以通过普通斩击保持气刃槽能量，好处是气刃槽的消耗不会太多。坏处在于连招的速度较慢，如果怪物不太配合的话很可能会被打断攻击，也有可能会因为普通攻击弹刀而中断整套连击。另外，大回旋以外的气刃斩之后都可以使用婆娑斩和移动斩取消硬直。



大剑

攻击属性 切断（横敲为打击）

大剑的蓄力斩拥有全武器中单发威力最高的攻击力，如果运用得当可以一次性给予怪物巨大伤害。本作沿用了《MH3》中大剑的细节设定，可以在攻击后接上蓄力攻击，这种蓄力攻击的威力比普通拔刀蓄力威力更强。不过大剑在拥有高攻击力的同时，也有攻击速度慢、防御会损失斩味等缺点，适合已经熟悉游戏系统的玩家使用。

优点：●单发攻击高，容易将怪物打出硬直。●所有攻击都带有刚体特性，不仅无视风压（龙风压无效），还不会被队友的攻击打断。●攻击范围广，能打到低空的怪物。●弹刀后可以立刻继续攻击。

缺点：●防御速度慢，而且会损失斩味。●“一击脱离”战术是大剑的通常作战方式，想要熟练掌握需对游戏的操作有一定基础。●部分招式在多人游戏时会干扰队友。

大剑招式列表

按键	招式	说明
△	纵斩	普通的纵斩，攻击范围和太刀相似。

大剑招式列表

按键	招式	说明
纵斩后△	横敲	攻击力小，攻击怪物头部可以削减敌人的耐力，同时还能积蓄眩晕值。
横敲后任意方向+长按△	强蓄力斩	比普通蓄力斩威力更大的斩击，由于出招麻烦，只推荐在怪物进入长时间硬直或陷入陷阱的时候再使用。
长按△	蓄力斩	威力强大的斩击，通过按键时间长短威力也各有不同，一共存在3段蓄力，当蓄力达到最高点时会自动释放攻击，由于蓄力时间长且蓄力过程无法移动，因此使用时要先确保自身安全。
○	回旋斩	攻击范围广，用来清理杂兵和在怪物侧面骚扰敌人效果非凡。
△+○	挑空斩	能打到低空和身后的敌人，注意此招有挑空作用，在组队时慎用。
SELECT	踢腿	大剑是惟一一把可以在持刀状态下使用踢腿的武器，虽然这招的攻击力几乎可以忽略，但此招发动速度快，能马上接续横敲，这就意味利用踢腿可以快速使出强蓄力斩。
R	防御	进入防御状态，由于大剑的防御速度慢，且防御会消耗斩味，因此不是特别推荐使用防御抵挡敌人的攻击。
R+△	防御踢	和普通踢腿的惟一区别在于防御踢是从防御状态下发动攻击，相比之下更加安全。
移动中（收刀状态）+△	拔刀斩	快速使用纵斩攻击敌人，是大剑最常用的招式，攻击后推荐马上使用回避脱离。
移动中（收刀状态）+长按△	拔刀蓄力斩	和蓄力斩区别不大，只是能在收刀状态中使出，更方便跑位。
收刀状态下R+△+○	快速防御	无需出刀直接进入防御状态，在一些危机时刻能起到救命作用。

推荐连招

纵斩→回旋斩→挑空斩→纵斩：最基本也是最实用的连招，其中△攻击能根据局势随时蓄力，也可以依照实际情况更改连招顺序。由于挑空斩在组队时会干扰队友，因此多人游戏的时候推荐在连招中去掉这个动作。

踢脚→横敲→强蓄力斩：横敲后有两种选择，一是是不推摇杆直接使用普通蓄力斩，如此可以一直循环；当想要结束连击时，就在横殴后推动摇杆接强蓄力斩之后必须滚动取消硬直。这比上面的连击输出大很多，可以在怪物中陷阱或被麻痹时使用。

TIPS 每张地图都有隐藏的区域秘境，进入上位任务后有一定几率进入秘境。秘境里有众多采集点，可以方便地挖取素材。



锤子

攻击属性	打击

锤子拥有所有近战武器都无法比拟的巨大破坏力，其最大特点便是它的所有攻击都能积蓄眩晕值，只要攻击怪物头部，能在极短时间内让怪物进入眩晕状态，如果团队中有两名锤子手互相合作，几乎可以使怪物全程都处于眩晕状态。本作中的锤子和《MH3》的特点完全一样，保留了攻击怪物的头部可以消耗怪物的耐力值的设定。

优点：●物理攻击高，能轻易让怪物硬直。●蓄力时能移动。●攻击怪物头部可累计眩晕值，使怪物进入眩晕状态。●攻击怪物头部可快速消耗怪物的耐力，在团队战中能快速推到怪物。

缺点：●动作慢，攻击手段单一。●只有攻击怪物头部才能有效输出，对站位和局势判断有较高要求。●大部分攻击会干扰队友的行动，需要有良好的配合意识。

锤子招式列表

按键	招式	说明
△	纵击	使用锤子纵向砸地攻击，连打按键可进行三连击，是积累眩晕值最快的方式，最后一击消耗的耐力十分可观。
○	横击	横向攻击敌人，由于攻击速度快且可接续其余攻击，通常用于招式起手。
R	蓄力	根据按键时间长短分为三段蓄力，释放一段蓄力时按△键可以发动蓄力追加攻击。第三段蓄力为大锤的灵魂技能“大地一击”，不仅攻击力高，消耗的耐力值和眩晕值也十分可观，不过此招带有地震效果，在组队中先要看清同伴的行动再使用，以免造成干扰。
移动中释放蓄力攻击	回转攻击	蓄力时间越久回转次数越多，回转时按△键可以发动回转追加攻击。
移动中（收刀状态）+△	升天击	快速拿出武器向上方攻击敌人，攻击力低，但能接续其他技能。此外，本招带有飞人效果，在团队战中同样要慎用。
收刀状态下 R+△+○	快速蓄力	无需拿出武器就能进入蓄力阶段，使用大地一击时非常方便。

推荐连招

大地一击→回避：大地一击作为大锤的灵魂技能，在狩猎中使用次数是最多的。由于大锤的移动速度慢，推荐在收刀状态下接近敌人，再利用快速蓄力使用大地一击攻击，不过此招使用后的硬直时间较大，建议第二下命中敌人后立刻使用回避取消硬直。

横击→纵击 X2：推荐使用横击起手是因为纵击的第一下攻击速度较慢，且攻击力和眩晕值同样很小，而横击的速度较快、范围广，可以更加安全的引出后面的连击，最后一下纵击后，玩家可以选择使用回避取消硬直，或者使用一段蓄力→蓄力追加攻击→横击的方式继续发动攻击。





长枪

攻击属性	切断（盾击为打击）

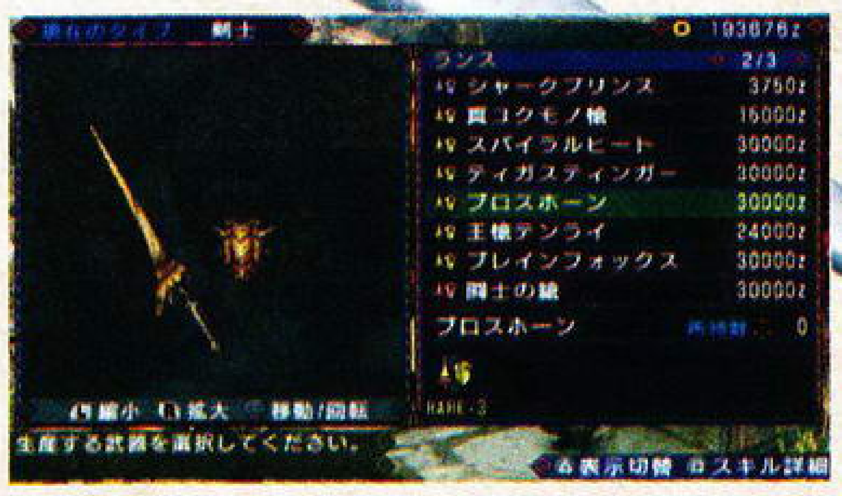
长枪凭借其独特的攻击模式、优越的回避能力和铁壁般的防守受到很多达人玩家的喜爱。和其他近战武器不同，由于长枪的攻击范围很小，只能针对目标身上的某一个重点部位进行打击，因此长枪对使用者的站位要求十分严格。本作的长枪和《MH3》相同，加入了防御反击的能力，善加利用可以使输出能力得到较大提升。

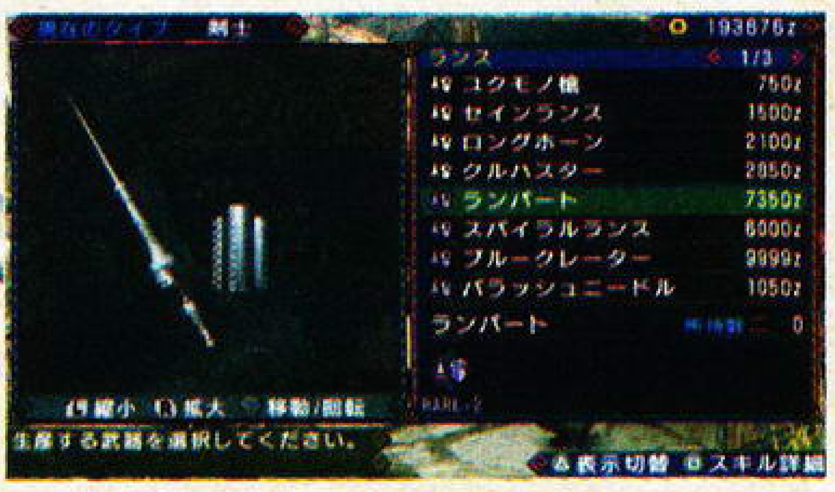
优点：●拥有全武器中最好的防御性能，只要有耐力支持，几乎不怕任何攻击。●攻击距离长，可以在中距离发动攻击。●独有的三方向回避系统，可以轻易躲开怪物的攻击。●能一边防御一边前进。

缺点：●移动速度慢。●攻击范围小，只能点对点攻击。

长枪招式列表

按键	招式	说明
△	突刺	向前方突刺，通过连打按键可以连续突刺三下。
○	上刺	向斜上方突刺，能打到低空的敌人，通过连打按键可以连续突刺三下。
△+○	回旋斩	朝前方发动大范围的横扫攻击，出招速度较慢。
R+○	瞬间防反	使用盾抵挡敌人攻击后立马给予反击，不过此招只能防御一秒不到，对瞬间判断能力要求较高。
长按 R+○	防反	使用时盾牌会散发光芒，角色进入防御状态，此时如果遭受敌人的攻击会立马给予反击，相比瞬间防反此招的发动时间较慢，但更加安全。
R+△	防御突刺	舍弃防御状态发动突刺，伤害低但十分安全，适用于被怪物围攻时反击。
SELECT	突进	消耗耐力朝前方直线冲刺，速度快、能多段攻击，在追击敌人时使用。突进时可使用摇杆微调突进方向。
按住 R 移动	移动防御	可以一边防御一边移动，通常用于接近在暴怒状态下的敌人。
突进中按△	终结突进	停下突进后使用大威力的一击攻击敌人，不过招式的硬直大，推荐立刻回避取消硬直。
突进中按 X	取消突进	强制停止突进。
移动防御中△	盾击	使用盾攻击敌人，攻击头部能积累眩晕值，前进过程中要再次按△才会发动攻击。









推荐连招

突刺（上刺）X3：长枪的基本连击，能接续在突进和盾击后使用，用于追击敌人和维持火力输出都效果良好。可以在攻击过程中随时使用回避取消硬直。如果在攻击时发现怪物有攻击倾向，且自身没有配搭“回避距离 up”时，推荐立刻使用防反保护自身安全。此外，回避和防反后都可以马上继续发动攻击。



铳

攻击属性 切断（炮击无属性）

铳枪的使用方法和长枪类似，不同点在于因铳枪的枪身搭配了炮击能力。虽然回避性能方面不如长枪那么优秀，但在破坏力方面就略胜长枪了，在战斗中玩家可以使用特殊的弹药发动炮击，还能使用铳枪独有的必杀“龙击炮”给予敌人大量伤害。本作中铳枪增加了新技能“快速装填”，利用此技还能发动大威力的“一齐发射”，使铳的输出大大提高。

优点：●能使用大威力的炮击作战，攻击方式比长枪灵活。●炮击没有弹药限制，可以随时装填。

缺点：●防御性能略逊与长枪。●炮击会消耗斩味，对武器斩味有较高要求。●移动速度慢。

铳招式列表

按键	招式	说明
△	前方突刺	和长枪的突刺效果类似，前方突刺最多两段（变更点），之后再按△为叩击。前方突刺、上方突刺、炮击之间可以循环连接。
R+ △	防御突刺	攻击后能快速返回防御状态，防御中△上方突刺最多三段，之后可以直接按 R 转为防御状态或使用垫步取消硬直。
△ + ○	捞击	向上方发动的攻击，此时接续炮击能命中空中目标。
○	炮击	使用炮击攻击敌人，会消耗一定量的斩味，注意，斩味变红后无法炮击，但是可以发动龙击炮。普通炮击和蓄力炮击之后再次按○为快速上弹，快速上弹后可以继续炮击或按△发动叩击。
攻击时按 X	垫步回避	和长枪的垫步效果类似，区别之处在于铳只能回避一次。
攻击时↓ +X	快速后退	后退距离比普通的垫步回避更远，能快速拉开距离。
炮击后按○	快速上弹	以极快速度装填一发弹药，如果配有“自动防御”技能，在装填过程中能防御敌人的攻击。
快速上弹后 R+ ○	蓄力炮击	发动强有力的炮击，由于蓄力时间长，容易发生攻击过程中怪物改变位置的情况，不推荐使用。此外，在任何攻击后接续的炮击，都能通过 R+ ○发动蓄力炮击。
快速装填后△	叩击	向下方发动叩击，威力中等，会对角色造成较大硬直。
叩击后○	一齐发射	消耗所有的弹药发动强有力的炮击，能对敌人造成大量伤害，但炮击后对自身也会造成很大硬直，此时容易遭到怪物反击。
R	防御	进入防御姿态。
按住 R 移动	移动防御	可以一边防御一边移动，移动时耐力会徐徐回复，可以利用此招调整站位。
防御中△ + ○	龙击炮	威力最大的炮击，由于准备时间较长，推荐在怪物进入倒地、麻痹等无法行动的状态时再使用。发射后铳身会发射冒烟，等烟雾散去后才能再次发射龙击炮。
R+ ○	上弹	装填弹药，使当前弹药数回复至弹药最大上限。
移动中（收刀状态）+ △	踏步捞击	可以在踏步过程中按○，从而将捞刺取消，转变为前踏炮击。
收刀状态下 R+ △ + ○	快速防御	无需出刀直接进入防御状态，在一些危机时刻能起到救命作用。

推荐连招

突刺 X2 →叩击：叩击之后玩家有三种选择，其一是使用垫步取消硬直；其二是按○使用一齐发射——也就是将枪内所有弹药同时放出，威力巨大，但之后硬直无法取消；其三按△ + ○接龙击炮。叩击之后的全面爆发或龙击炮两个大招是作为连招的终结技使用的，是最大伤害输出点，但是因为硬直较大，所以要找准时机。不过伤害输出足够的话，可以用一套连击打出怪物硬直。所以连击的讨论就是想办法发动叩击，之后大招收尾。前方突刺两次可以；任意突刺后炮击，炮击后快速上弹也可以。发动叩击前的攻击灵活多变，能打能跑能防。如果怪物肉质硬，可以出刀的踏步捞刺直接转为踏步炮击，以免弹刀发生危险，这也是铳抢的最新起手招式，非常实用。

突刺（向上突刺）X2 →炮击：两种突刺任意段完成时按○普通炮击可以开始新一轮突刺。只要枪内有弹药就可以继续连击，加上可以通过快速上弹在发射一发炮击后补充一发子弹，所以理论上可以无限连击，但是怪物不允许，斩味也不允许。



狩猎笛

攻击属性 打击（柄攻击为切断属性）

狩猎笛类似其他游戏中的辅助道具，演奏的音乐可以为队友们增加各种强化状态，因此在组队狩猎中狩猎笛是最受欢迎的一种武器。狩猎笛在本作中的演奏系统有大幅变化，将攻击和演奏改成一体化，在攻击的同时狩猎笛会产生一个音符，当产生的音符以特定的顺序组成乐谱时可以按 R 键进行演奏。

优点：●演奏的乐谱能强化队友。●和大锤一样，攻击怪物的头部能积蓄眩晕值，并消耗耐力。

缺点：●几乎没有输出能力，单机模式下不推荐使用。

狩猎笛招式列表

按键	招式	说明
R	演奏	持有武器状态下进入演奏准备状态，在此状态下可以利用三种音色组合出不同的旋律触发辅助效果，效果触发后再按下 R 键可以重复之前的演奏来增强效果持续时间和强度。本作中每把笛子的旋律可以在打造时直接查看，文中就不再说明。
R+ △ + ○	拔刀演奏	收刀状态下立刻进入演奏准备状态，可以省去拿出武器的时间。
△（演奏中）	固有音符 1	用于与其它音色配合产生辅助效果。
○（演奏中）	固有音符 2	用于与其它音色配合产生辅助效果。
△ + ○（演奏中）	固有音符 3	用于与其它音色配合产生辅助效果。
摇杆 + △	前方打击	对前方进行打击攻击同时发出固有音符 1。
△（攻击中）	左回旋击	向左侧进行大范围打击同时发出固有音符 1。
○（攻击中）	右回旋击	向右侧进行大范围打击同时发出固有音符 2。
△ + ○（攻击中）	后方攻击	向后方进行大范围擦击，打击面在前后都有判定，同时发出固有音符 3。
SELECT	柄攻击	攻击同时发出固有音符 2。
摇杆 + △ + ○	大地叩击	向前方进行类似大锤蓄力的砸击，同时发出固有音符 3。

推荐连招

柄攻击→左回旋击：由于本作增加了在攻击中也可以发出音色的效果，所以多数时候可以把精力放在攻击上了。可以使用柄攻击起手接续左回旋击或右回旋击，之后可以根据怪物的行动情况来决定是否进行追击，只要有充足的输出时间笛子就可以形成柄攻击→（左回旋击→右回旋击）× N →大地叩击→回避这样的连击方式。虽然狩猎笛的输出不太理想，但用来帮助队友清理区域中的小怪还是绰绰有余的，不过在攻击的时候别忘记笛子的本职工作，应以吹奏强化优先。



TIPS 这里提供一个刷钱秘籍，先在身上带几个可以兑换端材的素材，之后和打造随从猫装备的红叶爷对话，依次选择第二项和第一项，把素材全部兑换，退出对话后会神奇的发现刚才兑换的素材还在，这样就能把兑换的端材卖了刷钱。



斩击斧

攻击属性 切断

在家用机版《MH3》中新加入的武器，斩击斧可以在斧和剑之间变形，斧形态攻击范围广，但攻击速度较慢。而剑形态下所有攻击都不会弹刀，但持刀的移动速度很慢。战斗时玩家可以通过特殊操作，让斩击斧在两种形态下自由切换。

优点：●剑形态下所有攻击不会弹刀，和肉质硬的怪物战斗占据极大优势。●两种形态能应付大部分场面。

缺点：●无法防御，且垫步距离小，相比其他武器威胁系数较高。●属性释放不容易命中目标。●操作略显繁琐，不容易上手。

剑形态招式列表

按键	招式	说明
△	纵斩	攻击时站位会稍微向前移动，此招可配合任何攻击产生连击。
持刀移动时△	踏步斩	向前方踏出一小步的同时使用下斩攻击目标，能稍微弥补剑形态下移动速度过慢的缺陷。
○	横斩	和纵斩一样，横斩过程中站位也会稍微向前移动，纵斩、横斩间可互相循环输出。
横斩时 R	快速切换	快速变成斧形态，攻击后可接续斧形态下的其他招式。
SELECT	捞斩	能击中高空的敌人，剑形态的捞斩没有挑空效果。
攻击中左（右）+X	垫步回避	和铳的垫步回避效果类似，注意斩击斧只能左右横移，无法朝后方回避。
△+○	属性释放	释放装备瓶子的属性攻击敌人，会消耗大量斩击计量表。由于准备时间较长，推荐当怪物无法行动时再使用。
属性释放中连打△	终极属性释放	释放强力的炮击，在连打按键过程中按↓，可以提前释放最后一击。攻击过程中通过○可强制中断释放。

斩击计量表

使用斩击斧时，画面左上方会出现一条能量，这是斩击斧独有的斩击计量表，它关系到斩击斧是否能变形成剑形态，其特点如下：

1. 在收刀和斧形态时斩击计量表的能源会徐徐回复，在剑形态下能源不会自动回复。

2. 剑形态的所有攻击都会消耗斩击计量表能源。

3. 当斩击计量表的能源不足一半时无法变形，强制变形时角色会在原地进行能源填充，填充过程硬直较大且无法中断，战斗时要时刻留意剩余能源，如果在能源不足一半时变形很容易遭到怪物攻击。

斧形态招式列表

按键	招式	说明
△	纵斩	向前方使用纵斩，通过连打按键可进行无限连击，此招威力大，可以作为主力输出技能使用。纵斩、捞斩、横斩间可互相循环输出。
○	横斩	挥动斧头进行大范围斩击，攻击力中等，通常用于清理小怪或作为起手攻击使用。
移动时△	突进斩	攻击时向前方移动一小段距离，可接续其他技能。
突进斩时 R	快速变形	快速变成剑形态，攻击后可接续剑形态下的其他招式。
△+○（○→△）	捞斩	能击中高空的敌人，和大剑的挑斩一样带有吹飞效果，组队时慎用。
捞斩后按○	摆动挥舞	挥舞时连打○键会消耗耐力在原地无限挥舞攻击，当怪物无法行动时利用此技能可以有效破坏部位。
R	变形	在两种形态下互相切换。
攻击中左（右）+X	垫步回避	和铳的垫步回避效果类似，注意斩击斧只能左右横移，无法朝后方回避。
移动中（收刀状态）+△	拔刀横斩	和普通横斩作用一致。
收刀状态下 R+△+○	快速变形	在收刀状态下快速变成剑形态，注意当斩击计量表不足一半时无法切换为剑形态。

推荐连招

斧形态下横斩→纵斩→摆动挥舞：在横斩后使用纵斩，纵斩会自动变化成捞斩，在捞斩过程中按○即可使用挥舞攻击，在挥舞过程中可以先通过连打按键攻击敌人，等到耐力值快到尽头时马上再接续纵斩展开新一轮连击。

斧形态下突进斩→变形→纵斩→横斩→变形：由于斧形态在持刀状态下的移动速度远高于剑形态，推荐平时利用斧形态进行跑位，等到要攻击时马上使用突进斩接近敌人，切换成剑形态后，可以根据当前局势改变战术，如果在攻击时怪物出现硬直，大可以利用↓+连打△快速引出终极属性释放的方式攻击敌人；也可以在变形后利用横斩快速切换为斧形态。



射手

相比武器数量繁多的剑士，射手风格下武器的选择就显得比较单一，只有轻弩、重弩和弓三种武器。远程武器的优点在于能在远处狙击猎物，攻击时不会发生弹刀等不确定因素，相比近战猎人更加安全。不过该风格的缺点也十分明显——防御力只有剑士的一半，所以使用该风格的前提就是要先确保自身安全。



弓

攻击属性 弹（近接攻击为切断）

和弩不同，弓自身带有属性，即使没有弹药的支持也可以继续攻击敌人。由于弓在《MHP2G》中被削弱，加上在《MH3》中的一度缺席，导致喜欢弓的玩家越来越少。不过在本作中弓迎来了一次全面的强化，除了增加逆天的“曲射”外，还增加了新的属性瓶“灭气瓶”。

优点：●不需要弹药支持就能射击，在持久战斗方面比弩强。●可以边攻击边移动，安全性高。●曲射可夺取怪物的耐力并积蓄眩晕值。

缺点：●战斗节奏慢，瞬间爆发力较差。●攻击和耐力紧密相连，有强走药的支撑才能发挥最大功效。●弹药调合比弩麻烦。

弓招式列表

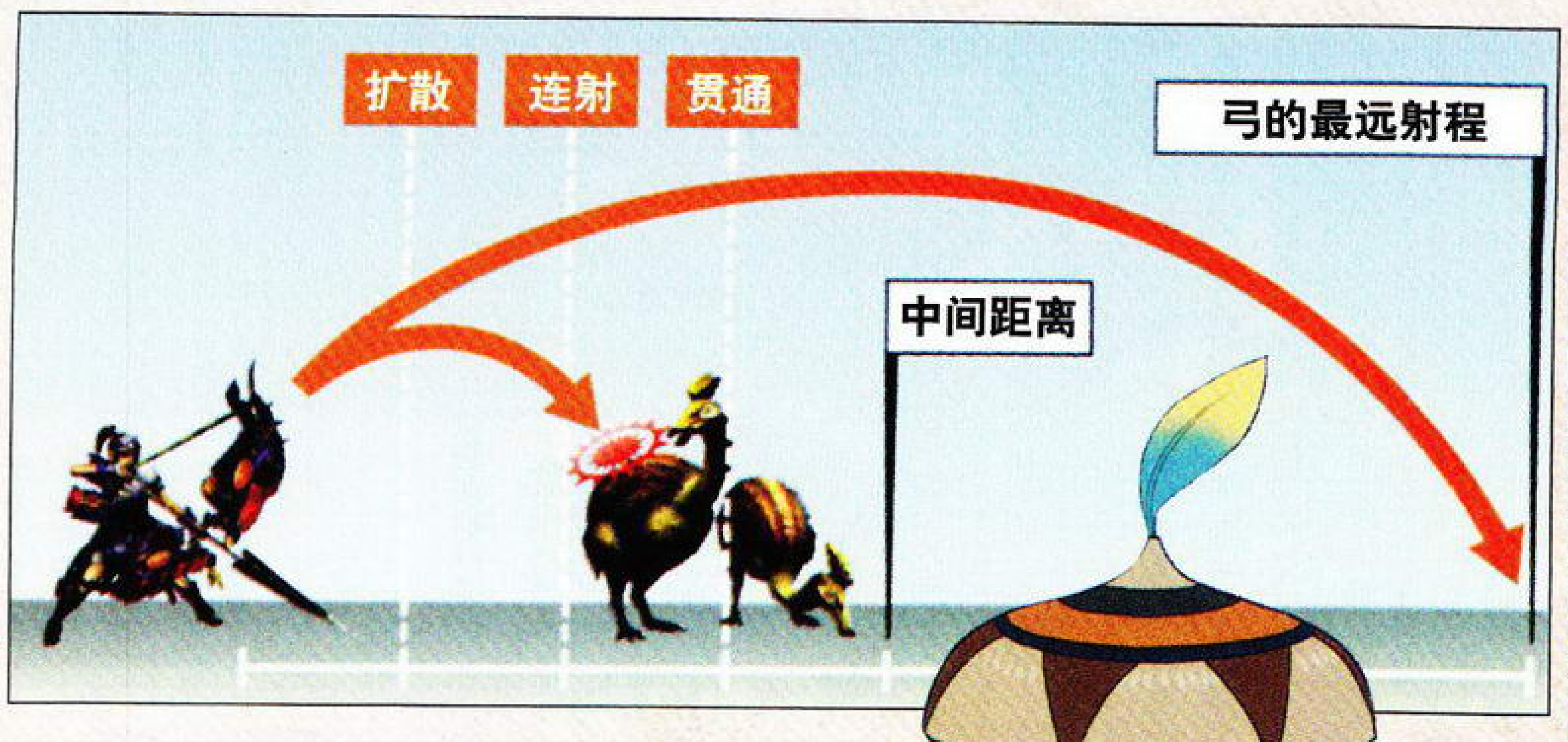
按键	招式	说明
△	射击	长时间按键可拉弓蓄力，蓄力过程中会消耗耐力值，当耐力值降至最低会强制射击。当蓄力达到上限时按□角色会向后小跳回避。
○	近接攻击	使用箭近距离攻击敌人，如果当前角色有装填属性瓶，近接攻击同样会附带属性瓶效果，装备强袭瓶再攻击敌人，可以有效断尾或清理小怪。近接攻击一共可以攻击两次，建议攻击后使用回避取消硬直。
△+○	装填	将属性瓶装填到弓箭上。
R	定位瞄准	用抛物线显示出弓箭的射击轨迹，拉弓进入二级蓄力后可以显示曲射的落点范围。进入定位瞄准界面后，通过十字键可以更改落点位置，摇杆则控制人物移动。建议使用弓箭时先进入设置画面，将“照准ヵメラタイプ”这项更改为第二类。
二级蓄力后按○	曲射	使用曲射攻击敌人，命中怪物头部可夺取怪物的耐力并积蓄眩晕值，曲射同样附带属性瓶效果。
收刀状态下 R+△+○	近接攻击	和普通近接攻击效果一致。
移动中（收刀状态）+△	拔弓射击	可以在收刀状态下快速拔弓射击。

弓的种类

弓箭除了自身带有和近战武器相同的攻击属性外，还拥有独有的箭种系统与曲射系统，其中箭种分为贯通、扩散和连射三种；而曲射则分为爆炸型、放射型和集中型三种。

每把弓所拥有的箭种与曲射都是先天固定的，不能通过人为手段改变，在游戏中可以在武器信息处通过L/R键切换窗口来查看这两种系统。拉弓后弓箭会进入蓄力阶段，每个阶段所使用的箭种各不一样。以王牙弓举例，它的第一阶段蓄力是连射LV2、第二阶段是连射LV3、第三阶段是贯通LV4。

曲射攻击怪物头部可夺取怪物的耐力并积蓄眩晕值，由于射击时角色要朝高空放箭，箭射出到落地大约会经过2秒的时间，因此不计算好怪物行动的提前量，曲射很难准确命中目标。要用好曲射就要对怪物的行动有透彻了解，例如和雷狼龙战斗时，如果它使用连续拍击，就可以根据它拍击的方向算出下一步它处于哪个位置，提前瞄准该位置使用曲射即可。



弓箭有最佳射程这一概念，如果角色离怪物太近或太远，射出的箭威力都会有所改变，箭种的最佳射击距离如图所示。

箭种与曲射的能力

种类	效果
连射	连续射出数发纵向弓箭，最上方的一发弓箭攻击力最高。LV1 会连续射出 2 发弓箭，每提升一级多射出一发。连射由于打击面小，通常用于集中打击怪物的弱点部位。
贯通	射出一发能贯穿敌人的弓箭，LV1 能在怪物体内贯穿 2 次，每提升一级多贯穿一次。贯通箭通常用于和冻土毒虫等身体长而大的怪物战斗。
扩散	连续射出数发横向弓箭，每提升一级能多射出一发。由于打击面太广，扩散的攻击输出不太理想，通常用于打异常状态。
爆炸型	箭落地后产生爆炸，是所有曲射中威力最高的一种。和弩的扩散弹一样，爆炸型曲射同样带有吹飞效果，在组队游戏时慎用。
放射型	在空中分散成大量弓箭，朝目标地区下起箭雨，由于攻击范围过大导致攻击力分散，在游戏前期用于清理小怪效果不错。
集中型	相当于放射型曲射的缩小版，攻击密度高，不带有吹飞效果，是威力和团队合作两者都能兼容的类型。配合异常属性瓶可以快速打出异常状态。

属性瓶

种类	效果
强袭瓶	箭的攻击力提升至 150%，是最常用的一种属性瓶。
麻痹瓶	赋予箭矢麻痹属性，在团队战中能起到牵制怪物的作用，由于弓箭的麻痹蓄积速度较慢，单人狩猎时不太推荐使用。
毒瓶	赋予箭矢毒属性，推荐在战斗开始就使用，让怪物持续进入中毒状态可使战斗效率大大提高。
睡眠瓶	赋予箭矢睡眠属性，实战中的作用几乎为 0，不推荐浪费钱购买。
颜色瓶	命中敌人后能将敌人染色，能在大地图中看到怪物所在位置。
灭气瓶	命中后削减怪物的耐力，配合曲射攻击怪物头部，能以极快的速度消耗怪物耐力。
接击瓶	装填后提升近战攻击力。



弩

攻击属性 弹（斩裂弹为切断、近接攻击为打击）

作为远程武器的入门级武器，轻弩有易上手，射速快的特点。不过有得必有失，轻弩的射程和威力比重弩逊色不少，因此在战场上轻弩手一般扮演让怪物进入异常状态的支援角色。在《MHP3》中轻弩最大变化要数在攻击后可以立刻做出回避动作，使轻弩的生存能力得到保障。

优点：●持武器时移动速度较快，能进行迂回战术。●有连射能力，有针对性的使用弹种可获得和重弩媲美的攻击力。●攻击后可以左右横移回避攻击。●子弹装填速度快。

缺点：●火力较差，和血厚的怪物战斗很容易弹尽粮绝。●连射过程中无法中断攻击，容易被怪物袭击。●反动差，使用一些弹种硬直很高。

轻弩招式列表

按键	招式	说明
△	装填子弹	装填弹药，使当前弹药数回复至弹药最大上限。
○	射击	发射装填的弹药，如果未装填子弹请勿射击，角色会产生长时间硬直。
SELECT	近接攻击	使用弩身攻击敌人，几乎没有任何作用。
射击后左（右）+X	垫步回避	往相应方向横向回避，可以连续回避两次。
长按 R 键	进入简易瞄准模式	可以在设置菜单中的“スコープ时の操作”中设定操作方法，推荐使用默认模式。
R	进入瞄准模式	开启瞄准镜进行精确射击，再次按 R 键可以回到正常状态。
移动中（收刀状态）+△	拿出武器	取出武器
收刀状态下 R+△+○	快速装填	在收刀状态下直接装填弹药，省去拿出武器的时间。

弹种说明·1

弹种	说明
通常弹	最常见的子弹，威力低，射速快，通常弹 LV1 的弹药是无限的，可以考虑携带在身上以备不时之需。
贯通弹	能贯通敌人的躯体，LV1 贯通 3 次，每提升一级贯通数量 +1。
散弹	发射后子弹会裂开攻击敌人，距离越近命中目标的子弹也越多。LV1 扩散 3 次，每提升一级扩散数量 +1。
遁甲榴弹	将爆弹打入敌人的身体，经过一段时间后发生爆炸，等级越高爆炸威力越强。
扩散弹	命中敌人后子弹会分散在怪物四周产生爆炸，LV1 会产生 3 次爆炸，每提升一级爆炸次数 +1。
回复弹	命中目标后会回复体力，需要注意的是击中怪物同样会给对方回复。
毒弹	攻击高，积蓄快，能使怪物快速进入中毒状态。
麻痹弹	等级越高积蓄速度越快，使用 LV2 麻痹弹能使怪物快速进入麻痹状态。
睡眠弹	使怪物进入睡眠状态，等级越高积蓄速度越快。
鬼人弹	命中后目标攻击力提升。
硬化弹	命中后目标防御力提升。
灭气弹	能削减怪物的耐力，等级越高削减速度越快。
火炎弹	火属性攻击子弹。
水冷弹	水属性攻击子弹。
电击弹	雷属性攻击子弹。
冰结弹	冰属性攻击子弹。
灭龙弹	龙属性攻击子弹，能贯穿 5 回。
斩裂弹	命中敌人后产生刀刃攻击目标，刀刃带有切断属性，能切断怪物的尾巴。
捕获用麻痹弹	效果和捕获用麻痹玉一致。
ペイント弹	命中目标后，怪物会在大地图上显示出位置。

弹种说明·2

弹种	装填速度（LV1～LV3）	后座力（LV1～LV3）
通常弹	快、普、普	小、小、小
贯通弹	普、普、慢	小、小、小
散弹	速、普、普	小、小、中
遁甲榴弹	普、慢、慢	中、中、大
扩散弹	慢、慢、极慢	大、大、大
毒弹	普、慢	中、大
麻痹弹	普、慢	中、大
睡眠弹	普、慢	中、大
回复弹	普、慢	小、中
灭气弹	普、慢	中、中
鬼人弹	普	中
硬化弹	普	中
火炎弹	普	小
水冷弹	普	小
电击弹	普	小
冰结弹	普	小
灭龙弹	慢	大
斩裂弹	普	小
捕获用麻痹弹	普	小
ペイント弹	普	小

TIPS 不想使用秘籍的话，在初期可以依靠种植“怪力の种”，靠卖种子赚钱。



重 弩

攻击属性 弹（斩裂弹为切断、近接攻击为打击）

重弩拥有强大火力的同时，也具有移动速度慢的缺点，适合在团队战中使用，利用新技能蹲射，重弩的输出能力进一步提高，蹲下来射击可以增加攻击的准确度和提升填装速度。不过在蹲射状态中猎人无法移动，因此这个功能适合在怪物掉入陷阱或准备逃跑时狙击用。只要没有怪物盯上重弩手，重弩将成为一个可怕的杀人凶器。

优点：●火力高，能快速击倒目标。●进入蹲射状态后不必装填子弹，能进行连续射击。●能通过加工装备盾牌。

缺点：●持武器时移动速度慢，很难躲避一些速度快的怪物攻击。●进入蹲射状态后无法移动。●机动性差，单人模式下存活率很低。

重弩招式列表

按键	招式	说明
△	装填子弹	装填弹药，使当前弹药数回复至弹药最大上限。
○	射击	发射装填的弹药，如果未装填子弹请勿射击，角色会产生长时间硬直。
SELECT	近接攻击	使用弩身攻击敌人，几乎没有任何作用。
长按 R 键	进入简易瞄准模式	可以在设置菜单中的“スコープ时の操作”中设定操作方法，推荐使用默认模式。
R	进入瞄准模式	开启瞄准镜进行精确射击，再次按 R 键可以回到正常状态。
移动中（收刀状态）+△	拿出武器	取出武器
收刀状态下 R+△+○	快速装填	在收刀状态下直接装填弹药，省去拿出武器的时间。
△+○	进入蹲射模式	进入蹲射模式，按 X 键可以强制打断蹲射状态，并朝相应方向使用翻滚回避。

蹲射

作为本作新增技能，蹲射将重弩的输出再次拔高，战斗中通过△+○角色就会进入蹲射状态，进入蹲射状态后会先要求玩家选择使用的弹种，每把重弩所支持的蹲射弹种都各不相同，可以在打造武器时通过 L／R 切换窗口查看具体信息。选择完弹种后就可以开始射击了，在蹲射状态下子弹的威力和射击精度都会得到提升，如果在蹲射过程中发现怪物有攻击倾向，可以按方向键 +X 采取回避行动，角色会停止蹲射并往相应方向翻滚回避。



和随从猫一起狩猎

你是否因为各种各样的因素无法和其他玩家联机游戏，是否厌倦了一个人孤独地狩猎？没关系，随从猫系统将让你告别单人狩猎的生活。你可千万不要小看这些随从猫，虽然它们的外表娇小可爱，但狩猎起来可是一点都不含糊。只要经过良好训练，狩猎猫将会成为你最得力的助手。

选择适合自己的随从猫

和广场上的猫婆婆对话，就能进行随从猫的聘用和解雇操作。在游戏初期猫婆婆会免费赠送随从猫给我们。随从猫的选择方面也是大有讲究，选择一只合适的随从猫将对你的狩猎起到非同小可的作用，而本作也加入了可以依照自己的喜好让猫婆婆去寻找随从猫的设定，只要在对话中选择第二项“オトモスカト”，就能在攻击方法、标的倾向（目标选择）、性格、毛亚み（毛色）四项中自己设定一个条件让猫婆婆寻找随从猫。下面就让我们一起看看，哪种随从猫才适合你。



性格

性格特点	表现方式
勇敢	在大型怪物进入暴怒状态后不会胆怯，战斗能力强，但也容易挂掉。
こざかしい	在怪物进入暴怒状态后，如果主人受到攻击，会想方设法吸引怪物的注意力保护主人，是射手风格猎人的首选，缺点在于非常容易挂掉。
臆病	胆子小，受到攻击后容易逃走，攻击频率也相对较低。
主人爱	一旦主人遭受攻击就会进入愤怒状态，攻击频率高，容易吸引怪物注意，同样是射手风格猎人的首选。
チャンス派	当怪物进入疲劳状态时，会主动追击怪物。
ねばり上手	处境越危险越能爆发出潜力，很容易挂掉。
平和主义	不喜欢战斗，几乎不会发动攻击，适合搭配辅助攻击，比如让它在一旁吹笛子。

攻击方法

攻击方式	说明
进接のみ	以近战攻击为主，能起到牵制作用。
爆弹のみ	以远程投掷炸弹攻击为主，丢出的炸弹容易炸飞队友，因此在多人游戏中尽量不要携带这种猫。
ブーメランのみ	在远距离使用飞镖等武器战斗。
进接と爆弹	会根据怪物所在距离自主选择攻击方式战斗。
进接とブーメラン	会根据怪物所在距离自主选择攻击方式战斗。
爆弹とブーメラン	会根据怪物所在距离自主选择攻击方式战斗。

攻击倾向

倾向	说明
小型一筋	基本只会狙击小型怪物，有助于帮助玩家清理区域中的小怪。
小型优先	优先选择小型怪物作为攻击目标，场上没有小型怪物时则会攻击大型怪物。
バランス	会根据自己的喜好自由选择攻击哪种目标。
大型优先	优先选择大型怪物作为攻击目标，场上没有大型怪物时则会攻击小型怪物。
大型一筋	基本只会狙击大型怪物，有助于帮助玩家吸引大型怪物的注意力。

了解随从猫的基本特性后，就可以有针对性的选择了。例如你使用射手风格的比较多，那么推荐优先选择小型一筋＋勇敢的随从猫用来清理区域中的小怪，再选择一只主人爱性格的猫，在你受到怪物攻击时及时引开怪物，让你有充足的时间调整。

随从猫的装备打造

本作中随从猫也引入了装备概念，由于这些可爱的小家伙身材娇小，因此装备也只有头部、身体以及武器三个部分。打造随从猫装备的素材获得方式比较特殊，当猎人打造自己的装备时，将会有一些边角料剩下，这些材料被称为“端材”，而随从猫的装备就是依靠这些端材所制作而成，玩家只要把需要的素材和金钱交给武具店右边的红叶爷就能打造出随从猫的装备。除了制造装备能获得端材外，还能在对话中选择第二项“端材入手”，利用素材换取相应的端材。



※初期建议携带的两头猫中，一只选择小型一筋＋勇敢，让其携带切断系武器帮助清理杂兵；另一只选择大型一筋＋近战攻击，让其携带打击系武器快速消耗大型怪物的耐力。

告示板

调查家中和农场的告示板就能开启随从猫菜单，其作用如下：

告示板功能

名称	效果
オトモ选择	从雇佣的随从猫中选择两只随从猫一起狩猎
オトモ育成	给随从猫安排训练课程提升能力
オトモ装备	更换随从猫的装备
オトモスキル	编辑随从猫的技能
オトモコメント编辑	编辑随从猫的自我介绍
オトモ配信	利用通信技能，赠送他人随从猫，或是接收朋友的随从猫。
オトモ解雇	解雇随从猫



特训	
功能	效果
休息	什么也不做，可以快速增加好感度
ネコ拳斗	不出战的随从猫也能获得经验并升级，不过升级的速度很慢
ネコ筋トレ	增加随从猫的攻击力，适合培养战斗型随从猫
ネコ腹筋	增加随从猫的防御力，适合培养辅助型随从猫
ネコ素振り	同时增加攻击力和防御力，但增加的幅度不如上面两个项目
ネコ冥想	增加随从猫的技能点，初期可用来快速习得技能
ネコ持久走	开启农场相关设施后才能选择，
ネコ崖登り	开启农场相关设施后才能选择，能获得更多的经验
ネコ薪割り	开启农场相关设施后才能选择，大幅度增加攻击力
ネコ丸太受け	开启农场相关设施后才能选择，大幅度增加防御力
ネコ泷行	开启农场相关设施后才能选择，给随从猫增加新的能力

随从猫技能

技能名	占据位置	习得点数	习得等级	最低友好度	效果
鬼人笛の术	2	60	1	–	玩家和随从猫的攻击力在一定的时间内上升
硬化笛の术	2	60	1	–	玩家和随从猫的防御力在一定的时间内上升
解毒・消臭笛の术	1	30	1	–	解除玩家的中毒状态和一部分道具不能使用状态。
回复笛の术	2	70	5	–	玩家和随从猫的体力回复。（回复量等于回复药）
真・回复笛の术 3	120	–	4		玩家和随从猫的体力回复。（回复量等于大回复药）
属性攻击强化の术	2	50	10	–	随从猫的属性攻击变为 1.3 倍
状态异常攻击【毒】	3	80	–	–	随从猫的攻击，有一定几率附加毒属性
状态异常攻击【麻痹】	4	80	–	–	随从猫的攻击，有一定几率附加麻痹属性
状态异常攻击【睡眠】	3	80	–	–	随从猫的攻击，有一定几率附加睡眠属性
状态异常攻击强化の术	2	120	10	–	随从猫的所有异常状态附加效果变为 1.4 倍
泥・雪だるま早割り术	1	30	5	–	随从猫的雪人状态和泥浆状态变为 1 秒
毒无效の术	1	30	1	–	随从猫不会中毒
风压无效の术	2	100	10	–	随从猫不会受到风压【小】【大】的影响
防音の术	2	120	10	–	随从猫不会受到咆哮【小】【大】的影响
防音・风压无效の术	3	140	15	–	随从猫不会受到风压【小】【大】和咆哮【小】【大】的影响
攻击力强化术【小】	1	30	1	–	随从猫的攻击力上升
攻击力强化术【大】	2	90	10	–	随从猫的攻击力上升
防御力强化术【小】	1	30	1	–	随从猫的防御力上升
防御力强化术【大】	2	90	10	–	随从猫的攻击力上升
体力强化术【小】	1	30	5	–	随从猫的体力上升
体力强化术【大】	2	90	10	–	随从猫的体力上升
ガード确率强化【小】	1	30	5	–	随从猫的防御几率小上升
ガード确率强化【大】	2	90	10	–	随从猫的防御几率大上升
会心攻击强化の术	1	50	5	–	随从猫的近身，飞镖，爆弹的攻击时，会心攻击几率上升
ぶんどり强化の术	2	100	–	4	随从猫攻击怪物时，获得素材的几率上升。几率根据亲密度变化
シビレ罠の术	3	160	–	4	有大型怪物的时候，随从猫有一定几率设置陷阱。几率根据亲密度变化
マタタビ爆弹の术	1	30	1	–	随从猫的小爆弹有 3 分之 1 的概率变为木天寥爆弹。（白猫和黑猫在的时候 100%）
大タル爆弹の术	2	140	10	–	攻击方法是爆弹的随从猫，会举着大爆弹突进前进
爆弹强化の术	3	150	15	–	随从猫爆弹的威力提升
爆弹ダメージ轻减の术	1	90	5	–	受到爆弹攻击伤害减轻一半
ビッブーメランの术	2	100	10	–	攻击方法是飞镖的随从猫，会丢出巨大飞镖
贯通ブーメランの术	1	80	15	–	攻击方法是飞镖的随从猫，会丢出贯通飞镖
大炮・バリスタ强化术	1	80	5	–	随从猫使用特殊设施时攻击力提升
起き上がりこぼし术	2	100	5	–	随从猫被击倒后起身速度变快
七转び八起きの术	3	120	15	–	随从猫每次力尽后，随从猫复活后的攻击力 +10(最多 8 次)
背水の阵の术	2	150	15	–	随从猫的攻击力和防御力 +50。但是，一次力尽后，在任务中不能复活
耐性强化【火】	1	15	1	–	随从猫的火耐性 +20
耐性强化【水】	1	15	1	–	随从猫的水耐性 +20
耐性强化【雷】	1	15	5	–	随从猫的雷耐性 +20
耐性强化【冰】	1	15	5	–	随从猫的冰耐性 +20
耐性强化【龙】	1	30	10	–	随从猫的龙耐性 +20
全耐性强化の术	1	30	10	–	随从猫的火，水，雷，冰，龙耐性全部 +10
千里眼の术	2	70	–	4	任务开始时，发动和“千里眼药”一样的效果，随后 5 分钟有一定几率发动同样效果，发动几率根据亲密度变化
高速采取の术	1	50	5	–	随从猫的采集速度变为 1.2 倍
高速回复の术	2	130	15	–	随从猫的体力回复速度变快
采取封印の术	1	30	10	–	禁止随从猫的采集行动
サボりなしの术	1	60	–	4	随从猫的体力低于 25% 也不会逃跑
サボり中・回复の术	1	60	–	4	随从猫在逃跑中大幅度回复体力
オトモ同士の山彦笛术	1	100	–	4	随从猫什么笛子都会吹
オトモ同士の罠连携术	1	60	–	4	一只随从猫设置陷阱，另一只在陷阱处设置大桶爆弹
オトモ同士の注意术	1	20	1	–	一只猫偷懒的时候，另一只猫用武器去攻击偷懒的猫，中断其偷懒行为
オトモ同士のきずな术	2	80	10	–	一只猫力尽的时候，另一只的攻击力和防御力 +30

※初期建议携带的两头猫中，一只习得鬼人笛の术 + 解毒・消臭笛の术; 另一只习得硬化笛の术 + 回复笛の术（中期开始换成真・回复笛の术），对狩猎的帮助很大。







任务相关

如何领取任务

游戏中的任务按难度分为村长、集会下位、集会上位三个部分，这里就以村长任务为例，向各位讲解任务中的相关说明。



和广场中间的村长对话就能领取任务，如图所示，任务以★数表示难易度，★的数量越多代表该任务越难，每个★级的任务中都存在一定数量的关键任务，只要完成关键任务就能挑战普级考试——紧急任务。成功完成紧急任务后就可以开启下一★级的任务。

任务种类	
种类	说明
采集	按任务提示采集相应数量的素材返回营地，将素材放入营地中的红箱子里就算完成。
讨伐	按任务提示讨伐一定数量的小型怪物，通常需要消灭一个区域中所有该类怪物才会在其他区域刷新。
狩猎	猎杀大型怪物
连续狩猎	在同一个任务中和多个大型怪物交手，这类任务中杀死怪物能挖到回复药补给，过关后的奖励异常丰富。
紧急	某一级别的关键任务全部完成后出现，完成后可开启下一级别任务，完成集会所的紧急任务可以提升猎人等级（HR）。

村长关键任务・★	
任务名	完成方法
邪魔するジャギィは倒すべし	杀死 5 头粉跳跳，跳跳分别在 2、4、6、9 区出没
ブルファンゴを狩れ！	杀死 3 头野猪，分别在 2、5、9 区出没
恐怖の予兆	收集 5 个女王蜂蜜，在 5、9 区采集
青熊兽アオアシラ	1★关键任务，狩猎青熊兽一头

村长关键任务・2★	
任务名	要点解说
ざわめく森	狩猎野猪王一头，完成后雷狼龙乱入
砂原のならず者の长	狩猎狗龙王一头
ルドロス讨伐作战！	杀死 5 头水兽，分别在 1、4、6、8 区出没
毒のフロギィ	杀死 10 头毒跳跳，在下方区域均有出没
踊るクルペッコ	2★关键任务，杀死一头彩鸟，任务中记得使用补给的こやし玉赶走它喊来的大型怪物

村长关键任务・3★	
任务名	要点解说
土砂龙ボルボロス！	狩猎土砂龙，初期武器容易弹刀，推荐从爪部开始着手攻击
水没林愚连队	狩猎一头毒狗龙，对手的毒属性攻击较强，记得携带解毒药
强袭する孤岛の水流！	狩猎一头水兽
雪のちウルクスス	狩猎白兔兽一头，注意它的滑行
女王溪流を舞う	3★关键任务，雌火龙攻击很高，要小心其空中抓取攻击

村长关键任务・4★	
任务名	要点解说
砂上のテーブルマナー	狩猎潜口龙一头，露出脑袋时可以将它钓上来猛殴
眠りを诱う苍白	狩猎眠狗龙一头，要留意小怪吐出的催眠气息
暗暗にうごめく猛毒！	狩猎毒怪龙一头，多带解毒药没有太大威胁
赤甲兽ラングロトラ现る！	狩猎赤甲兽一头，它背部对现在的装备来说过于坚硬，多攻击腹部
月下雷鸣	4★关键任务，雷狼龙的攻击模式比较单调，多利用其攻击后的硬直反击

TIPS 推荐初期做狗龙剑套。脚用眠狗龙的，其他用普通狗龙的。配珠子后：攻击力 UP 中、回复速度 +2、观察眼。素材好出，技能实用。

村长关键任务 ·5★	
任务名	要点解说
漆黑の影	狩猎迅龙一头，对手速度快，一旦进入虚弱状态不要给它恢复的机会
冰牙龙ベリオロス！	狩猎冰牙龙一头，攻击高，推荐携带能防御的武器战斗
胁威！火山の铁槌！	狩猎铁槌龙一头，多攻击其肉质较软的爪部位
空の王者リオレウス！	狩猎雄火龙一头，推荐携带ウチケツの实解除状态
浑身のドボルベルク	狩猎尾槌龙一头，对手动作慢，推荐使用远程武器

村长关键任务 ·6★	
任务名	要点解说
砂原の角龙を狩れ！	狩猎角龙一头，携带闪光和音爆降低难度
轰龙迎击战	狩猎轰龙一头，发怒后多使用闪光牵制
火の海に栖む龙！	狩猎炎戈龙一头，多携带ウチケツの实解除状态
大砂漠の宴！！	6★紧急任务，狩猎峰山龙一头

战斗画面说明



1 猎人的体力

绿色的长条是猎人的体力，基础体力值是100，通过药品、温泉或技能可以提升体力上限，最高150点。受到伤害后体力会降低，除了直接减去的血量外，还有一部分红色血条，在不受到攻击的前提下，红血会徐徐恢复，直到都变成绿色血条为止；如果受到攻击的话，会直接从当前绿色血条开始计算伤害值，当前红色血条直接废除，并且产生新的红色血条。回复速度增加的技能可以加快红血变回绿血的速度。

2 猎人的耐力

黄色长条是猎人的耐力，基础耐力值是100，通过食用道具可以增加耐力上限，最高150点。猎人的某些攻击动作，比如锤子的蓄力、长枪的突进和斧子的左右挥击会消耗耐力，猎人的跑动、滚动、踏步和防御同样会消耗耐力。如果耐力不足是不能防御高强度的攻击的。只要不做以上的动作，耐力就会快速回满。在任务中，经过一定的时间猎人耐力上限会下降，一次25点。

3 武器斩味

只有携带剑士风格装备时才会显示的数值，武器数据中的斩味颜色与显示在画面上的刀形状图标泛出的光相同。

4 特殊槽

使用太刀、双剑、斩击斧、狩猎笛、弓弩等带有特殊条件的武器时才会出现的槽，每种武器的槽外观各不相同。

5 计时器

任务的时间，和普通的表盘相似，但是只有分针从12点位置开始走，5分钟时针走一个大格，到短针所在位置时任务时间结束。

6 猎人信息

猎人和同伴的名字、使用的武器图标以及当前的状态。人物的颜色与迷你地图上的箭头颜色相同。名字右边出现红色眼睛表示该猎人与大型怪物在同一个区内并且已经被发现，名字后面的小图标代表着猎人的状态。

7 地图

当前任务所在的地图，拥有“地图常备”技能或拿了支给箱中的地图就会显示整个题图，如果没有就只显示以玩家为中心的一个圆形范围内的地图。使用染色玉扔中大型怪物、发动了自动标记技能或者使用千里眼药可以看到大型怪物。

8 道具栏

显示当前选中的道具，纳刀状态下可以直接使用该道具，片手剑出刀状态可以使用。镐和虫网等采集道具不需要调到当前使用位置也可以在接近采集点时直接使用，如果是射手风格，在道具栏上方还会显示弹药栏。

状态说明

狩猎笛效果		
图标	名称	效果
	强化自身	移动速度提升，攻击不会弹刀
	体力 UP	增加体力最大上限
	风压无效	不会受到风压影响
	加护	一定几率使所受的伤害减少
	听觉保护	不会被怪物的咆哮所影响
	气绝无效	不会进入眩晕状态
	麻痹无效	不会进入麻痹状态
	耐震	不会受到地震效果的影响
	属性值 UP	武器的火、冰、水、雷、龙的效果提升
	火耐性 UP	火抗性提升
	水耐性 UP	水抗性提升
	雷耐性 UP	雷抗性提升
	冰耐性 UP	冰抗性提升
	龙耐性 UP	龙抗性提升
	泥 & 雪无效	不会被雪和泥所困

普通效果		
图标	名称	效果
	怪物警戒	大型怪物进入警戒状态，随时会发现玩家
	怪物战斗	和大型怪物进入交战状态
	攻击力 UP	攻击力上升中
	贯通力 UP	斩味上升中
	防御力 UP	防御力上升中
	防御力 DOWN【小】	防御力下降
	全耐性 DOWN【小】	全属性抗性 −10
	全耐性 DOWN【大】	全属性抗性 −30
	寒无效	不会受到严寒天气的影响，在严寒天气下耐力最大值降低速度加快
	暑无效	不会受到酷暑天气的影响，在酷暑天气下体力会徐徐下降
	回复力 UP	体力从绿血回复到红学的速度加快
	干扰无效	采集素材和攀爬时受到攻击不会产生硬直
	毒	进入中毒状态，体力徐徐减少（变成红血），根据毒的强弱持续时间会变化，使用解毒药能解除状态

普通效果

图标	名称	效果
	麻痹	受到敌人的麻痹攻击，猎人倒地身体一定时间内无法动弹，吹飞攻击可以解除，按键、摇动左摇杆可以减少麻痹持续时间
	气绝	连续受到怪物的攻击，一定时间内站在原地无法移动。任何攻击都可以解除，按键、摇动摇杆可以减少眩晕时间
	睡眠	中招初期可以缓慢移动，最后倒地睡着。在可以移动的过程中使用元气ドリンク，受到任何攻击，按键、摇动摇杆可以减少睡眠时间
	部分道具使用不能	被臭气包裹全身，可以移动，使用消臭玉或经过一段时间恢复
	被雪包裹	被雪包裹，可以缓慢移动，但是不能攻击。使用消散剂，受到任何攻击、连打按键可以减少持续时间
	被泥包裹	被泥裹，可以缓慢移动，但是不能攻击。使用消散剂，受到任何攻击、连打按键可以减少持续时间
	木天蓼包围	被マタタビ爆弹的烟雾卷入，成为艾露猫的攻击目标，只能回帐篷睡觉解除
	吸血	被毒虫幼虫ギィギ吸附，体力徐徐减少，连续采取回避行动可以将ギィギ甩掉
	火属性异常小、大	生命值徐徐减少。小：15秒；大：30秒（持续时间）。使用ウチケツの实解除效果，或者跳入水中
	水属性异常小、大	耐力回复速度降为1/4，强走药的持续时间减少速度变为2倍。小：30秒；大：1分钟。使用ウチケツの实解除
	冰属性异常小、大	回避和防御行动意外的消耗耐力的行动消耗量3倍以上。小：1分钟；大：2分钟。使用ウチケツの实解除
	雷属性异常小、大	更容易进入气绝状态。小：30秒；大：1分钟。使用ウチケツの实解除

临时小包



临时小包能让猎人多携带一个版面，也就是8种道具。它只能在任务中领取，就算猎人在出发时全身塞满道具，也不用担心采集到的素材没地方放了。任务结束后，临时小包里的道具会自动转移到自宅的道具箱里，非常方便。

采集素材

除了通过狩猎获得怪物的素材外，游戏中大部分素材还需要玩家自己在任务中收集。本作加入提示图标系统，只要玩家走近普通采集点、需要使用道具的采集点以及可以攀登的特殊地形时，猎人的头上会浮现出提示图标，这时只要按下特定○键猎人就会自动进行采集工作，不仅节省了替换道具的时间，还能给予新手猎人采集提示。

木桶快件

由黑猫猫次郎经营的快件传递业务，只要和营地中的猫次郎对话，就能选择把身上的道具存放在它那里，并让其送回自宅，需要注意的是，在任务中只能使用一次木桶快件。

PSP版新增怪物狩猎指南

注：弱点属性中，最前边的是吸收伤害最多的属性。

狩猎的基础知识

怪物的耐力：怪物的奔跑、攻击等行为都会降低它们的耐力值，当耐力值下降到最低点时，怪物会进入疲劳状态。怪物如果出现流口水、在原地发呆等异常行为，就是进入疲劳状态。在该状态下的怪物行动速度会下降，也无法使用一些强力招式，比如轰龙使用龙车时会摔倒。大型怪物进入疲劳状态后会换区，通过捕食动物等行为恢复耐力，此时一定要提前到达怪物所在区域，并全力攻击怪物阻止其恢复耐力（猛殴怪物的弱点部位，大部分通过捕食恢复的怪物以头部为主）。只要让怪物始终处于疲劳状态，能让狩猎过程变得十分轻松。

飞扑：需要在与大型怪物交战中背对怪物跑动，人物会踮起脚尖做出与其他时候跑步姿势不同的动作。在这种状态下按回避键X就可以使出飞扑，飞扑在跳起到落地这段时间中猎人处于无敌状态，可以利用此技巧躲避大部分怪物的咆哮、炎戈龙的喷射等较难躲避的招式。不过需要注意的是，飞扑落地到起身的这段时间内猎人会被攻击到，因此这招不适合躲避例如轰龙的多连龙车这类持续时间久的招式。陆地上的滚动、侧移、后跳和水中的回避行动等也是有一定的无敌时间的，但是非常短，不配合回避性能增加的前提下，只有非常强的猎人才可以通过这些超短的无敌时间躲避敌人的攻击。

部位破坏：大部分怪物都有自身的弱点部位和可破坏部位，破坏这些部位后能使战斗变得更加轻松，比如切断火龙的尾巴后，火龙的甩尾、后空翻的招式威胁就会变小。需要注意的是，部分怪物的一些部位需要特定属性才能破坏，比如土砂龙的头部只有打击属性的攻击才能破坏，尾巴则只有切断属性的攻击才能破坏。因此想要全破怪物，就必须在团队配置上下一番功夫。

捕获：除了杀死怪物外，捕获怪物也是一种重要的狩猎方式，虽然捕获后无法在怪物身上剥夺素材，但任务结束后给予的报酬却比杀死怪物多出不少。当怪物进入临死状态（HP20%以下）时走路会变瘸，此时就可以捕获怪物了，只要让怪物落入事先布置好的陷阱中，并向它们投抛2颗捕获用麻醉玉就能完成捕获。需要注意的是，不吃陷阱的怪物无法捕获。



青熊兽 アオアシラ

弱点	火、雷	可破坏部位	爪



爪击：通常都在站立咆哮后出招，提前绕背攻击即可。

熊抱：张开双手扑向猎人，被抓住后会进入束缚状态，需要连打按键摆脱，同样提前绕背躲避。

回身爪击：猎人攻击背后时才会使用，出招速度快，所幸攻击力不高。

连续爪击：暴怒状态下连续挥出四下，硬直大，对技术有信心的不妨跟在身后踏刀。

冲撞：有明显准备动作，看其趴下蓄力就可以准备躲避了。

基本战术

青熊兽在本作中以绝对的优势超越狗龙王和野猪王，成为游戏中最弱的怪物。青熊兽的行动缓慢，攻击前还会做出大硬直的准备动作，近战猎人大可不必担心被它的攻击打到。惟一要注意的就是回身爪击，速度很快，幸亏攻击力不高。

青熊兽的爪肉质较硬，初期斩味低的时候攻击该部位会产生弹刀，推荐攻击它的上半身。

野猪王 ドスファンゴ

弱点	雷、火	可破坏部位	无



冲撞：不蓄力直接冲撞，对远程猎人威胁较大，最好方法是看其转身后立马绕背。

蓄力冲撞：蓄力大力冲撞，攻击虽高但准备时间长，有充足时间躲避。

牙攻击：用牙齿攻击身边的猎人，判定有两次，看其疯狂摆动头部就远离或绕背。

基本战术



野猪王对PSP猎人玩家来说算是老朋友了，其招式没有多大变化，和它战斗只要保证不站在其正前方就完全没有危险。

TIPS 关于笛子，推荐使用昆虫素材制作的笛子，套装方面则推荐彩鸟套，昆虫笛能吹出回复体力的音色，在多少狩猎的开荒过程中十分有用。

毒狗龙王 ドスフロギィ

弱点	冰、水	可破坏部位	头



撕咬： 向前撕咬，范围小，攻击低。
甩尾： 准备动作明显，身体移动幅度大，利用翻滚躲避即可。
侧撞： 准备时间很长，类似水龙的铁山靠，提前躲避。
鸣叫： 呼唤大批杂兵前来助阵，使用近战武器的话推荐无视这招，并趁机狂攻。
喷毒： 威胁最大的一招，一旦中招要马上使用解毒药恢复异常状态。

基本战术

从村 2 星开始出现的怪物，攻击方式和狗龙王大同小异，会吐出剧毒气体攻击猎人，只要多携带解毒药，对付它并不会太难。

白兔兽 ウルクスス

弱点	火、雷	可破坏部位	耳朵



滑动冲撞： 白兔兽的招牌动作，以腹部作为滑板朝猎人冲撞，速度很快，看其四脚着地做出准备动作就要提前回避。暴怒状态下滑动距离延长；疲劳状态下滑动后容易摔倒，是攻击的好时机。
滑动爪击： 滑动后回身使用爪子攻击，动作很明显，看其回身离开侧移回避。
360°转圈： 以当前位置为轴心，划出圆形的轨迹，速度快，近战猎人要及时拉开距离。
扔冰： 掀起冰块攻击猎人，暴怒状态下会连续扔出两个。

基本战术

攻击方式和青熊兽相似，近战攻击以用爪拍击为主。比较有威胁的招式是滑行冲撞和原地 360°转圈。它的腹部十分坚硬，第一次遇到它时推荐以攻击背部为主。

潜口龙 ハプルボッカ

弱点	冰、雷	可破坏部位	嘴里的肉球、头部、爪



冲撞： 从沙中露出头部，张开大嘴朝猎人发动冲撞。远程猎人此时可以攻击其嘴里的肉球，成功命中后潜口龙会抽搐一下，可以趁其抽搐之时回避逃走；如果把爆弹放置在其冲撞的路线上，它会把爆弹吞食。
吐沙： 露出头部后开始吞食沙子，之后喷出沙子攻击猎人，在暴怒状态下会进行大约 200°的旋转，其背后是攻击死角。
喷沙： 抬起身体重压地面，使身后的沙尘纷纷飞起攻击猎人，攻击速度快，站其身后几乎没有躲避的可能。
飞扑： 从沙中高高跃起，张开大嘴朝猎人扑来，比起冲撞速度更快，侧移躲避。
跳跃攻击： 潜入沙中，再从沙中飞跃而出攻击猎人。攻击前潜口龙所在位置会出现小型喷泉，被当做目标的猎人脚下沙子会剧烈震动，看到如此明显的攻击预兆，还不赶快逃离？

基本战术

潜口龙和之前作品中的沙龙类似，始终躲藏在沙漠中，如果没有音爆弹将其轰出，猎人会处于较为被动的地位。值得一提的是，如果在其前进路线中放置爆弹，它会将爆弹吞食，当爆弹爆炸后潜口龙会进入长时间硬直，此时可以靠近它通过连打○键将其钓出。

赤甲兽 ラングロトラ

弱点	水、冰	可破坏部位	背部



舌攻击： 伸出长长的舌头攻击敌人，攻击距离远，速度快，不过攻击力很低。
翻滚： 蜷起身体，利用坚硬的甲壳滚向猎人，按轨迹分为前滚、后滚、Z 字型几种，其中要注意后滚攻击，看其站立身体并向后倾斜就要及时拉开距离。
唾液攻击： 吐出带有麻痹成分的液体，碰到后猎人会进入麻痹状态，不过唾液的落点是固定的，比较容易识破。
臭气攻击： 喷出臭气十足的气体攻击猎人，被击中后会进入异常状态，无法使用回复道具，只能通过消臭玉或经过一段时间解除。

基本战术

赤甲兽在初期算是比较强的怪物，主要是其背部甲壳过硬，即使是绿斩也会出现弹刀现象，因此和它战斗应以攻击柔软的腹部为主。剑士风格的猎人要注意其向后方的翻滚攻击，发动速度快且威力较大，攻击时不要太过贪刀。其余攻击则可以通过飞扑躲避。



雷狼龙 ジンオウガ

弱点	冰、火、水	可破坏部位	头、尾



连续爪击： 到猎人面前使用连续爪击，利用翻滚躲过第一下后先不要着急，等其抬起手准备下一次爪击时再利用翻滚躲过连击，进入暴怒状态后会连续拍击三下。不要妄想用飞扑躲过此招，在地上的时候很容易被接下来的爪击打到。
蓄电： 站在原地蓄积电流，一共能蓄积三次，第 2 次和第 3 次蓄电完成后雷狼龙身体周围会出现闪电攻击猎人。每蓄积成功一次雷狼龙的能力提升一次，蓄满后雷狼龙的所有攻击都附带雷异常状态。由于其蓄电时是停止不动的，不要放过攻击机会，如果能将其打出硬直可以强制中断蓄电。
电球攻击： 全身带电跳到空中向远处丢出两发电球，电球的飞行轨迹不是直线，建议远程猎人看到雷狼龙跳起后马上接近雷狼龙。
旋转升空： 类似轰龙的 360°转身，只不过对空中也有判定，攻击范围广，看其作出蓄力准备动作就要提前远离。
尾巴拍击： 跳到高空中使用尾巴攻击猎人，准备时间长，使用后雷狼龙会进入长时间硬直，是攻击的好时机。

基本战术

雷狼龙是《MHP3》的标志性怪物，和轰龙这种硬派怪物不同，雷狼龙的攻击力不高，招式也略显花俏，初次接触的玩家可能不知道从何下手。雷狼龙蓄电时是绝佳的攻击时机，可以对其头部或者尾巴进行猛攻，将其打出硬直就能强制中断蓄电，由于蓄电后的雷狼龙攻击附带异常状态，因此ウチケツの实是狩猎雷狼龙必不可少的道具。

使用远程武器（重弩除外）对付雷狼龙比较轻松，可以直接无视它绝大部分的招式，只要专心留意它的丢电球和连续爪击，当雷狼龙进入蓄电状态后，远程武器还能无视它蓄电完成后的闪电继续攻击（推荐先消耗它的耐力，弩打灭气弹，弓用曲射）。





尾槌龙　ドボルベルク

弱点	火、雷、冰	可破坏部位	角、背部、尾（可破坏两次）



旋转攻击：以自身为轴心开始旋转，持续时间长，近战猎人可以趁机跑到其双脚位置攻击。进入暴怒状态时，在最后尾槌龙会跳到高空并砸下，对远程猎人威胁较高。虚弱状态下尾槌龙使用这招会摔倒。

龙车：很像角龙的龙车，将双角对准猎人并朝猎人冲撞，被击中后会被抛向高空。不过尾槌龙的行动速度缓慢，有充足的时间躲开。

甩尾砸地：尾巴左右砸地，有两次判定，虽然攻击力高但速度很慢，有充足的时间躲避。

基本战术

尾槌龙的行动速度缓慢，远近武器都能有较高效率攻击到它。战斗中尾槌龙最常使用的就是旋转攻击



峰山龙　峰山竜ジエン・モ－ラン

弱点	龙、冰	可破坏部位	双牙、后背的两个弱点、两腕



登场于村长的6星紧急任务，峰山龙这个大家伙是相当于之前作品中老山龙的存在，和讨伐老山龙途中枯燥无味的过程相比，峰山龙明显有趣的多。和峰山龙的对决在特殊地图的大沙漠中进行，分为两个部分，每个部分有15分钟的战斗时间。虽然任务条件是击退峰山龙，但我们的最终目标自然是在30分钟内杀死峰山龙，如果武器输出不够无法击杀它，撑到任务时间结束时，给予峰山龙的伤害足够也算完成任务。如果30分钟内伤害不足或者30分钟内峰山龙将船破坏掉就算任务失败，击龙船的耐久值可以在暂停菜单查看。

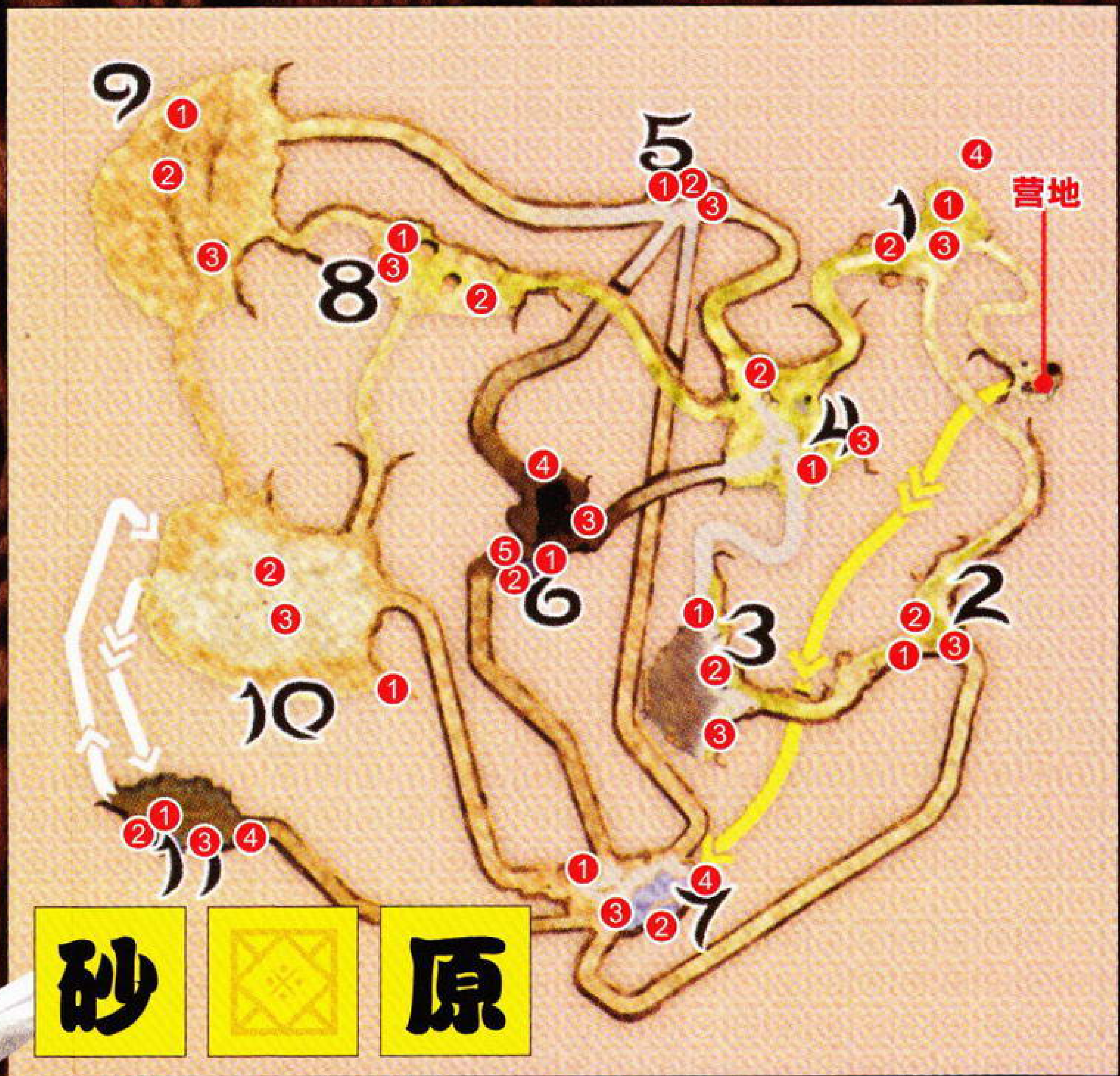
第一部分的战斗比较复杂，玩家在高速行驶的击龙船上与之对决，先把箱子里的补给品拿上，特别不要忘记“バリスタ用束缚弹”。从楼梯上到甲板后无法自主回到船舱，这时候峰山龙会出现在船的左右两侧，从船尾抱大炮弹在大炮旁按键就能使用炮弹攻击；船头下面可以收集バリスタ弹，携带上限为10个，收集满后在弩炮处调出使用，可以以射击它的大牙为主；由于在第一部分随从猫也会搬运炸弹协助战斗，因此难度比家用机版会低很多。

当战斗经过一段时间后峰山龙会靠近船，如果发现峰山龙要攻击船体，就马上在弩炮处使用“バリスタ用束缚弹”束缚峰山龙，使它在一段时间内无法行动。此时如果出现巨大的红色箭头标注，就代表可以跳上峰山龙后背。跳上后有4个采矿点，一共可以挖8次，不要错过，还要抓紧时间攻击鳍上的两个颜色不一样的石头状弱点部位，斩味较弱时只有弱点不会弹刀，两个弱点部位都要尽力打破；第一阶段的船头和第二阶段的船侧身有击龙枪，按钮在船头上方，第一阶段当峰山龙跑到船头时使用，第二阶段等它靠近击龙船时就可以使用了。被甩下来，或者在船上被打飞，猎人就会落到沙上，这时候会自动爬绳索，到船边按键回到船舱内，出船继续战斗！

第二阶段的战斗比较特殊，前半段猎人要自己上前和峰山龙战斗，当峰山龙靠近船体后使用炮弹进攻，杀死后头部和身体都可以剥取素材，是分开的。

全地图信息（集会下位／村长）

※红色字体为精算道具，任务结束时自动回收，括号内的数值为换算后的农场点数。

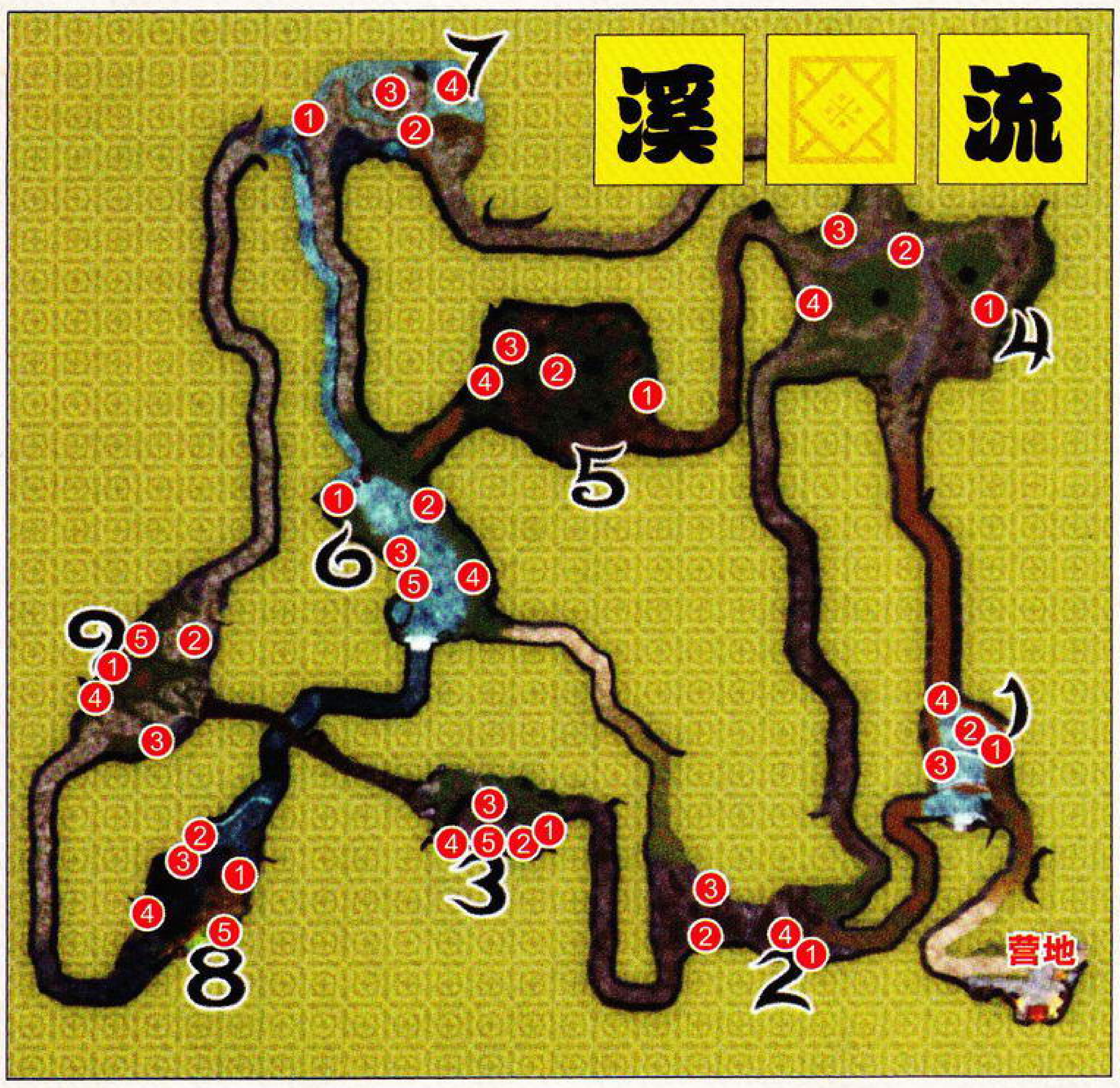


和以往一样，前往砂原探险需要带不同的饮料。白天前往地图中的8、9、10区需要带冷饮抗暑，夜晚前往这三个区则需要带热饮御寒。另外，从营地帐篷背后的狗洞可以直接前往7区，是一条非常实用的捷径。



1区		
①	采取	ペイントの实、カクサンの实、火药草、ツタの叶、ウチケシの实
②	采取	砥石、石ころ
③	捕虫	不死虫、にが虫、雷光虫、虫の死骸、ロイヤルカブト(170)
2区		
①	采取	钓りミミズ、石ころ
②	采取	药草、トウガラシ、マタタビ
③	捕虫	セッチャクロアリ、イレグイモムシ、雷光虫、虫の死骸、にが虫
3区		
①	采取	霜ふり草、トウガラシ、药草
②	采取	ペイントの实、カクサンの实、ツラヌキの实
③	采取	火药草、ネムリ草、ツラヌキの实
4区		
①	采取	药草、トウガラシ、マタタビ
②	挖掘	砥石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、龙骨结晶
③	挖掘	マカライト矿石、砥石、大地の结晶、石ころ
④	捕虫	セッチャクロアリ、钓りフィーバエ、にが虫、不死虫、ロイヤルカブト(170)
5区		
①	采取	龙骨【小】、黄金骨(350)、カラ骨、なぞの头盖、なぞの骨
②	采取	龙骨【小】、なぞの骨、棒状の骨
③	采取	モンスターのフン、ウチケシの实
6区		
①	采取	ニトロダケ、特产キノコ(50)、アオキノコ、マンドラゴラ
②	采取	ペイントボール、携带食料、投げナイフ
③	挖掘	石ころ、铁矿石、冰结晶、龙骨结晶(60)、マカライト矿石
④	挖掘	武具玉、铁矿石、マカライト矿石、大地の结晶、冰结晶、龙骨结晶(60)
7区		
①	采取	特产キノコ(50)、アオキノコ、ニトロダケ、マヒダケ
②	采取	钓りミミズ、サボテンの花、药草、マタタビ、ツタの叶
③	采取	草食龙の卵(1000)、なぞの骨、棒状の骨
④	垂钓	はじけイワシ、サシミウオ、カクサンデメキン、黄金鱼(500)、キレアジ
8区		
①	采取	赤の种、サボテンの花、トウガラシ
②	采取	赤の种、サボテンの花、トウガラシ
③	采取	なぞの骨、龙骨【小】、棒状の骨
9区		
①	采取	サボテンの花、火药草、マタタビ、ツタの叶
②	采取	なぞの骨、龙骨【小】、カラ骨、黄金骨(350)、なぞの头盖
③	采取	ツタの叶、マタタビ、药草
10区		
①	采取	石ころ、砥石
②	采取	火药草、ネムリ草、ツラヌキの实
③	捕虫	イレグイモムシ、雷光虫、セッチャクロアリ、にが虫、虫の死骸
11区		
①	采取	なぞの骨、棒状の骨、龙骨【小】
②	采取	モンスターのフン、龙のフン、龙骨【小】
③	挖掘	大地の结晶、龙骨结晶(60)、铁矿石、冰结晶、黄金骨(350)
④	挖掘	石ころ、大地の结晶、黄金骨(350)、砥石、マカライト矿石、武具玉



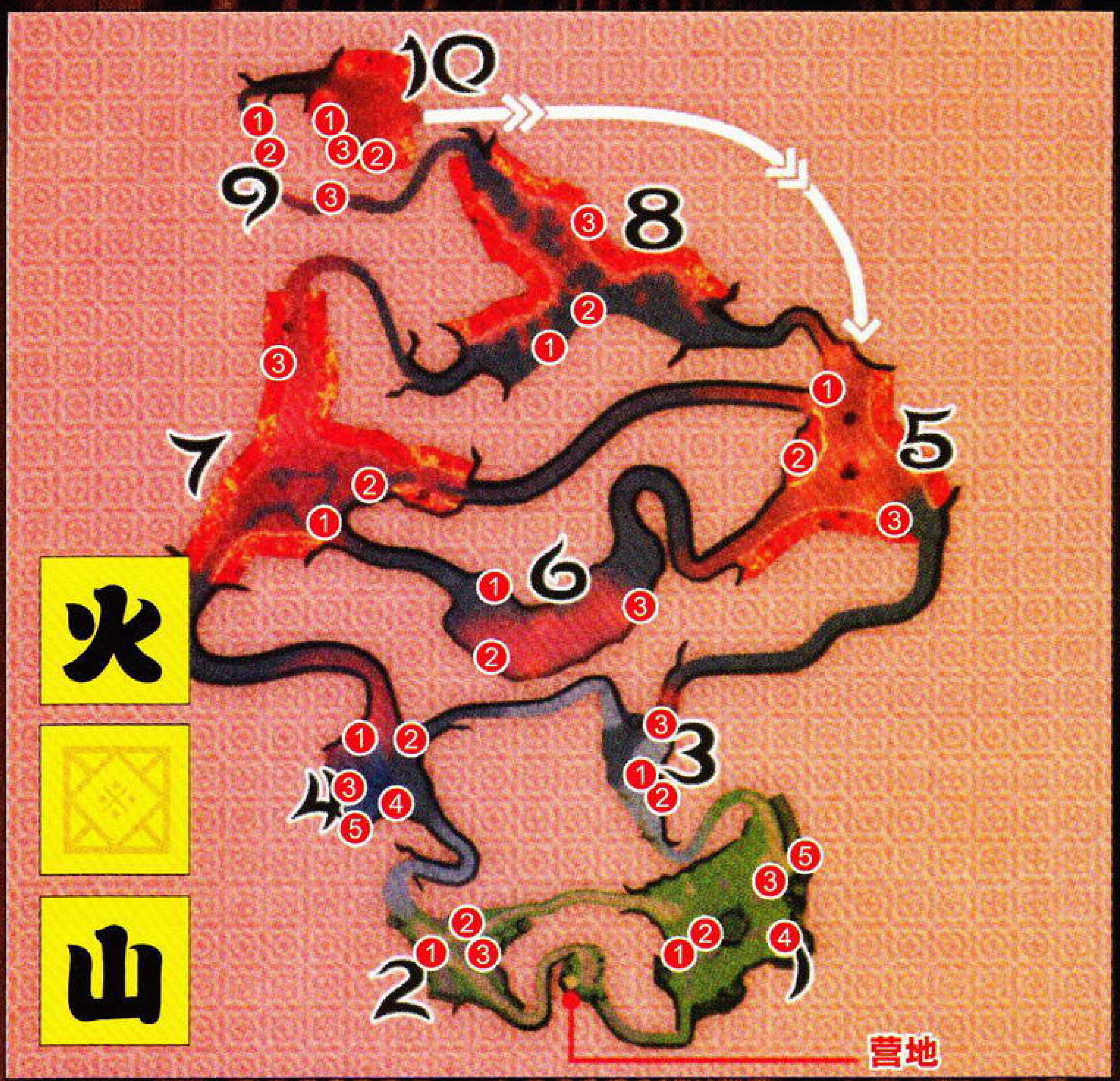




溪流是本作新增的标志性地图，风景美丽宜人。1 区经常出没的鸵鸟只要不惊动它们并从背后攻击，就能有高的概率获得鸵鸟蛋，是刷农场点数的的方法。在 4 区有一些建筑物的废墟，可以引诱大型怪物攻击加以破坏，也可以使用铳枪的炮击或者龙击炮进行破坏。

1 区		
①	采取	カラの实、ハリの实
②	采取	石ころ、砥石
③	采取	药草
④	捕虫	にが虫、不死虫、光虫、ロイヤルカブト (170)
2 区		
①	采取	棒状の骨、なぞの骨
②	采取	モンスターのフン、ウチケシの实
③	采取	アオキノコ、特产キノコ (50)、ドスマツタケ (500)
④	挖掘	石ころ、砥石、铁矿石、花香石のかけら (180)
3 区		
①	采取	クモの巢、钓りフィーバエ、虫の死骸
②	采取	特产タケノコ、ツタの叶
③	采取	特产タケノコ、ツタの叶
④	挖掘	砥石、铁矿石、マカライト矿石、大地の结晶、花香石のかけら (180)
4 区		
①	采取	ペイントの实、ハリの实
②	采取	药草、ツタの叶、ネンチャク草
③	采取	ユクモの木、虫の死骸
④	挖掘	石ころ、铁矿石、砥石、大地の结晶、花香石のかけら (180)
⑤	采取(建筑物倒塌后)	携带食料、投げナイフ、ペイントボール
5 区		
①	采取	药草、げどく草、ネムリ草
②	采取	ハチミツ、ロイヤルハニー
③	采取	ハチミツ、ロイヤルハニー
④	采取(树破坏后)	ユクモの木、虫の死骸
⑤	采取	特产キノコ (50)、アオキノコ、ドスマツタケ (500)

6 区		
①	采取	カラの实、ツラヌキの实、ウチケシの实
②	采取	钓りミミズ、石ころ
③	采取	ネンチャク草、霜ふり草、マタタビ
④	挖掘	砥石、铁矿石、マカライト矿石、大地の结晶、花香石のかけら (180)
⑤	垂钓	サシミウオ、ハリマグロ、はじけイワシ、小金鱼、黄金鱼
7 区		
①	采取	ウチケシの实、ツラヌキの实、はじけクルミ
②	采取	ニトロダケ、毒テングダケ、クタビレタケ、特产キノコ (50)、ドスマツタケ (500)
③	捕虫	光虫、雷光虫、钓りフィーバエ、セッチャクロアリ、にが虫、ロイヤルカブト (170)
④	垂钓	小金鱼、キレアジ、ハリマグロ、はじけイワシ
8 区		
①	采取	棒状の骨、なぞの骨、なぞの头盖、龙骨【小】
②	采取	なぞの骨、棒状の骨、龙の卵(1200)
③	采取	石ころ、砥石
④	采取	モンスターのフン、龙のフン、龙骨【小】
⑤	挖掘	石ころ、铁矿石、マカライト矿石、大地の结晶、花香石のかけら (180)
9 区		
①	采取	ハチミツ、ロイヤルハニー(120)
②	采取	ユクモの木、虫の死骸
③	采取	特产キノコ (50)、ニトロダケ、クタビレタケ、毒テングダケ、ドスマツタケ (500)
④	捕虫	にが虫、不死虫、セッチャクロアリ、钓りフィーバエ、ロイヤルカブト (170)
⑤	捕虫	虫の死骸、光虫、雷光虫、不死虫、ロイヤルカブト (170)



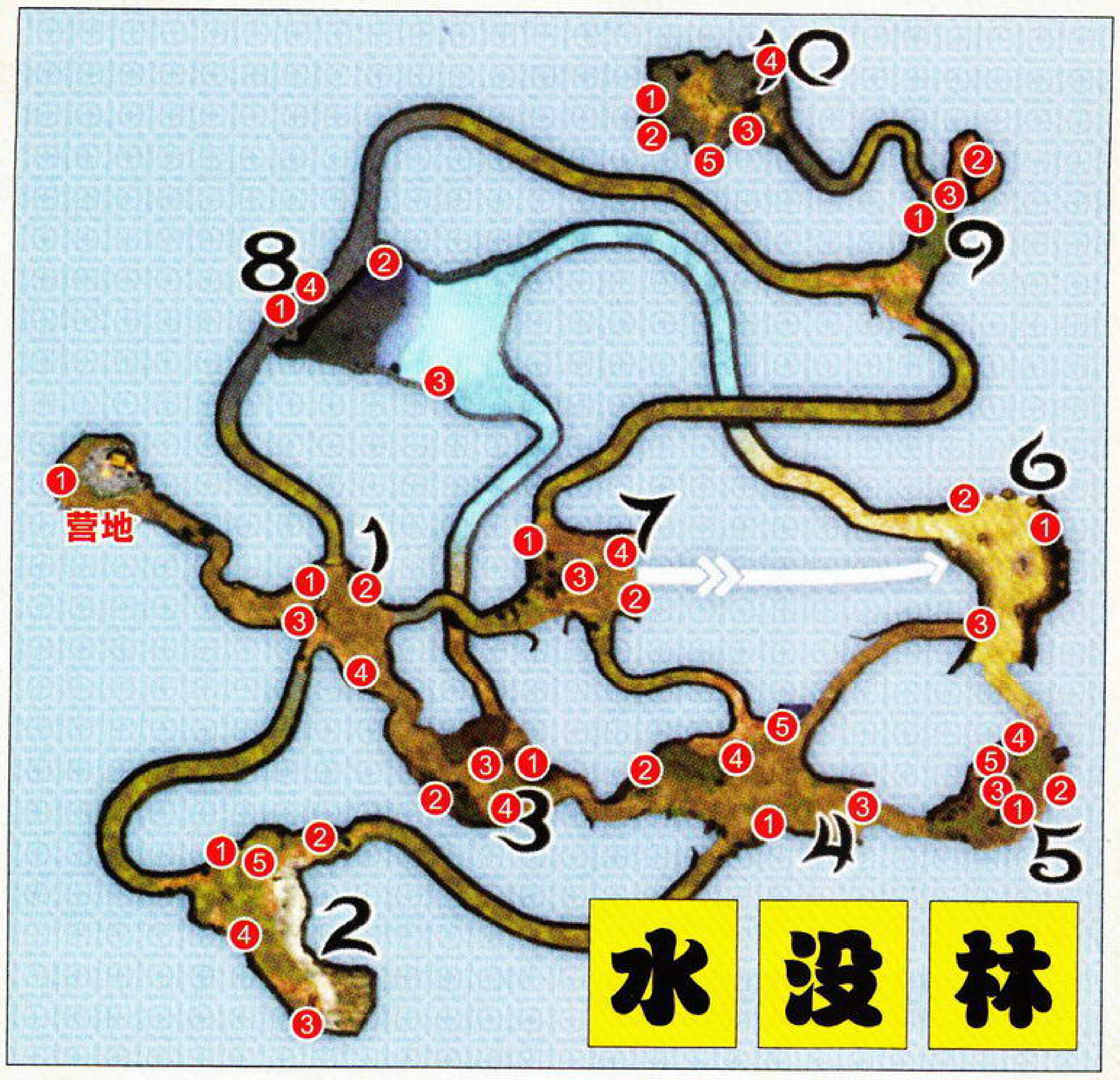
火山是自然条件最苛刻的地图，5、6、7、8、9、10 区都需要喝下冷饮才能抵挡住炎炎的高温，靠近火山口的 8～10 区是最炙热的地带，冷饮的效果也退减得最快。





1 区		
①	采取	火山椒の实(135)、カクサンの实、ハリの实、怪力の种
②	采取	はじけクルミ、龙杀しの实、カクサンの实、火山椒の实(135)、忍耐の种
③	采取	ツタの叶、マンドラゴラ、トウガラシ
④	捕虫	にが虫、不死虫、银色コオロギ (210)、雷光虫、キラビートル、ドスヘラクレス、钓りフィーバエ
2 区		
①	捕虫	キラビートル、ボンバッタ、ドスヘラクレス、雷光虫、光虫、虫の死骸、银色コオロギ (210)
②	采取	药草、トウガラシ、火药草
③	采取	砥石、石ころ
3 区		
①	采取	棒状の骨、なぞの骨、なぞの头盖、カラ骨
②	采取	钓りミミズ、石ころ
③	挖掘	石ころ、大地の结晶、燃石炭(150)、武具玉、阳翔原珠、砥石、ドラグライト矿石、なぞのお守り
4 区		
①	采取	ドラグライト矿石、マカライト矿石、铁矿石、石ころ、砥石
②	采取	トウガラシ、マンドラゴラ、ツタの叶
③	采取	はじけクルミ、カクサンの实、龙杀しの实、火山椒の实(135)
④	捕虫	光虫、不死虫、セッチャクロアリ、ドスヘラクレス、ボンバッタ、银色コオロギ (210)
⑤	垂钓	ハリマグロ、カクサンデメキン、ハリマグロ、シンドイワシ、锦鱼 (540)、バクレツアロワナ
5 区		
①	挖掘	铁矿石、マカライト矿石、大地の结晶、ベアライト石、ドラグライト矿石、红莲石、上武具玉、なぞのお守り
②	挖掘	水光原珠、燃石炭(150)、砥石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、武具玉
③	采取	药草、火药草、トウガラシ

6 区		
①	采取	火药草、ネンチャク草、カクサンの实、火山椒の实(135)
②	采取	砥石、石ころ
③	采取	砥石、石ころ
7 区		
①	采取	药草、火药草、げどく草、ネンチャク草
②	挖掘	铁矿石、マカライト矿石、ベアライト石、ドラグライト矿石、なぞのお守り、武具玉、燃石炭(150)、阳翔原珠
③	采取	药草、トウガラシ、火药草
8 区		
①	采取	カラ骨、棒状の骨、なぞの骨、なぞの头盖
②	采取	龙杀しの实、怪力の种、忍耐の种、はじけクルミ
③	挖掘	铁矿石、ベアライト石、ドラグライト矿石、阳翔原珠、燃石炭(150)、红莲石、なぞのお守り、さびた块
9 区		
①	挖掘	砥石、铁矿石、マカライト矿石、ドラグライト矿石、红莲石、燃石炭(150)、さびた块
②	挖掘	大地の结晶、燃石炭(150)、武具玉、ドラグライト矿石、阳翔原珠、上武具玉
③	挖掘	大地の结晶、マカライト矿石、ベアライト石、红莲石、ドラグライト矿石、なぞのお守り
10 区		
①	挖掘	铁矿石、マカライト矿石、ドラグライト矿石、红莲石、なぞのお守り、さびた块、上武具玉、砥石
②	挖掘	武具玉、上武具玉、燃石炭(150)、水光原珠、阳翔原珠、なぞのお守り
③	采取	大地の结晶、火药岩(3000)、石ころ



《MH3》中的水没林到了本作就像是进入了干旱期，所有的水塘都变成了浅滩，再也不需要进行水下狩猎了。1 区、6 区的ズワロポス可以直接剥取到“龙骨【中】”，5 区的树桩攀爬上去可以发现一个捕虫点，这里如果被大型怪物破坏便无法采集素材了。

营地		
①	垂钓	サシミウオ、はじけイワシ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ、小金鱼

1 区		
①	采取	げどく草、ネンチャク草、ツタの叶、绿の种
②	采取	药草、霜ふり草、ネムリ草
③	采取	特产キノコ (50)、アオキノコ、マヒダケ、ドキドキノコ
④	挖掘	铁矿石、大地の结晶、シーブライト矿石、水光原珠、黄金石のかけら (200)

2 区		
①	采取	マヒダケ、ドキドキノコ、特产キノコ(50)
②	采取	钓りミミズ、砥石、石ころ
③	采取	忍耐の种、カラの实、ハリの实
④	采取	怪力の种、カラの实、ハリの实
⑤	捕虫	不死虫、光虫、雷光虫、にが虫、キラビートル、ロイヤルカブト (170)

3 区		
①	采取	ネンチャク草、ツタの叶、げどく草
②	采取	クモの巢、钓りフィーバエ、虫の死骸
③	采取	ネンチャク草、绿の种
④	挖掘	铁矿石、砥石、大地の结晶、マカライト矿石、シーブライト矿石、黄金石のかけら (200)

4 区		
①	采取	药草、霜ふり草、ネムリ草
②	采取	特产キノコ (50)、ニトロダケ、毒テングダケ
③	采取	げどく草、ネンチャク草、ツタの叶
④	捕虫	にが虫、钓りフィーバエ、光虫、キラビートル、不死虫、ロイヤルカブト (170)
⑤	垂钓	サシミウオ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、バクレツアロワナ、小金鱼、黄金鱼 (500)

5 区		
①	采取	药草、ネムリ草、ネンチャク草
②	采取	钓りミミズ、石ころ
③	采取	なぞの骨、カラ骨、棒状の骨
④	挖掘	石ころ、铁矿石、マカライト矿石、ベアライト石、水光原珠
⑤	捕虫	キラビートル、光虫、ボンバッタ、にが虫、虫の死骸、ロイヤルカブト (170)

6 区		
①	采取	石ころ、砥石
②	挖掘	铁矿石、大地の结晶、シーブライト矿石、水光原珠
③	挖掘	铁矿石、マカライト矿石、大地の结晶、ベアライト石、黄金石のかけら (200)、石ころ

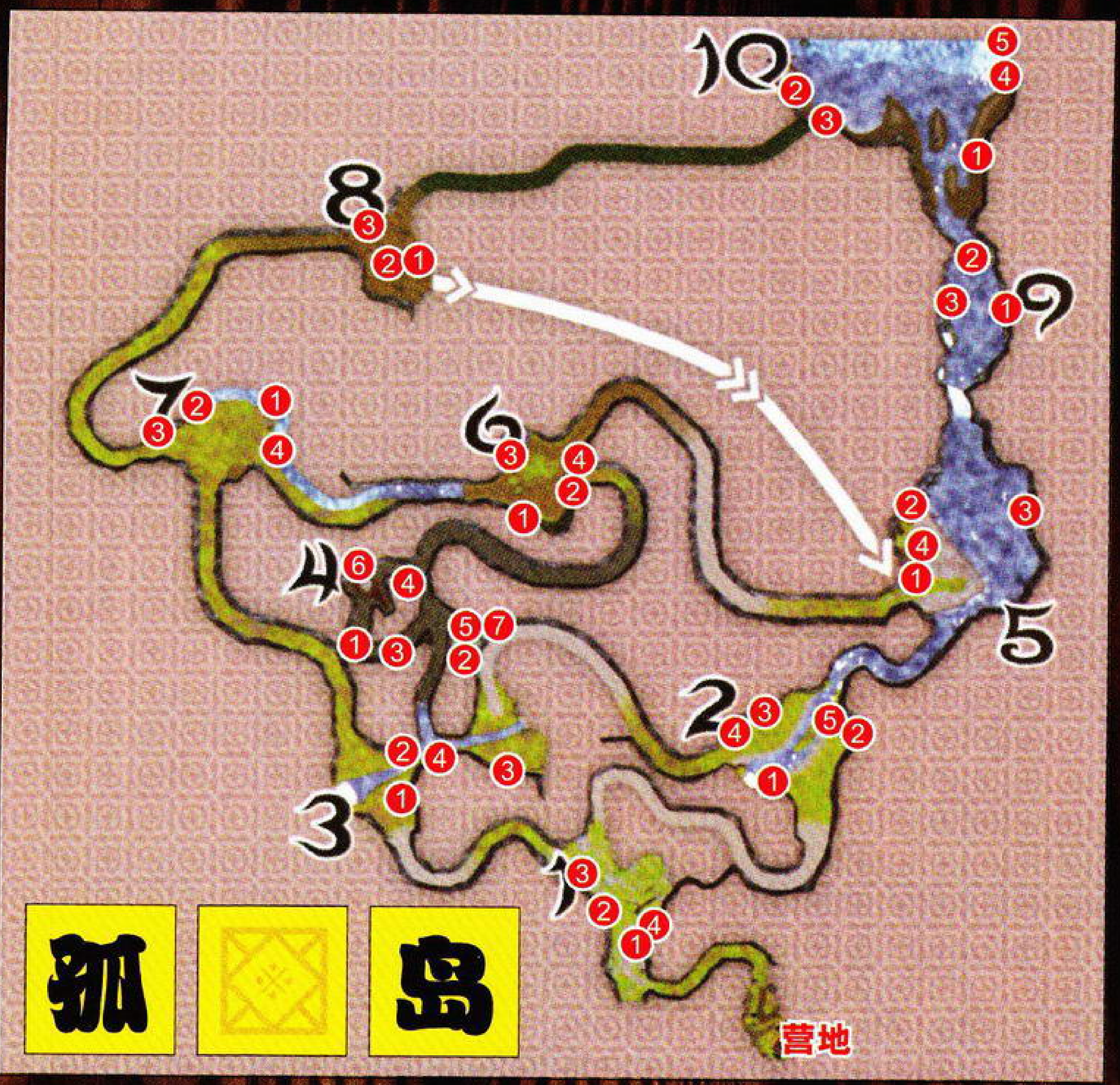
7 区		
①	采取	虫の死骸、ハチミツ、ツチハチノコ
②	采取	怪力の种、カクサンの实、忍耐の种、はじけクルミ
③	捕虫	不死虫、光虫、雷光虫、ボンバッタ、キラビートル、ロイヤルカブト (170)
④	采取	ハリの实、ペイントの实

8 区		
①	采取	アオキノコ、マヒダケ、毒テングダケ、特产キノコ (50)
②	采取	なぞの骨、棒状の骨、龙の卵 (1200)
③	挖掘	铁矿石、マカライト矿石、大地の结晶、ベアライト石
④	挖掘	水光原珠、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、ベアライト石、黄金石のかけら (200)

9 区		
①	采取	药草、ペイントの实、はじけクルミ
②	采取	アオキノコ、ニトロダケ、毒テングダケ、特产キノコ (50)
③	捕虫	虫の死骸、不死虫、雷光虫、钓りフィーバエ、キラビートル

10 区		
①	采取	棒状の骨、なぞの骨、なぞの头骨、龙骨【小】
②	采取	なぞの骨、カラ骨、龙の卵 (1200)、棒状の骨
③	采取	モンスターのフン、龙のフン、龙骨【小】
④	挖掘	砥石、铁矿石、マカライト矿石、大地の结晶、ベアライト石、黄金石のかけら (200)
⑤	捕虫	虫の死骸、にが虫、光虫、ボンバッタ、ロイヤルカブト (170)





孤岛是三代的老玩家最熟悉的一张地图，这里的水同样褪去不少，没有水战。若想在 8 区搬运“龙の卵”刷取农场点数，可以发动饮料技能“ネコの着地术”，这样一来在走捷径时，不管从多高的平台挑落，搬运物也不会因此被打碎。





1 区		
①	采取	药草、マタタビ、虫の死骸
②	采取	药草、ツタの叶、ネンチャク草、怪力の种、クモの巢
③	采取	砥石、石ころ
④	捕虫	钓りフィーバエ、虫の死骸、不死虫、雷光虫、光虫、にが虫

2 区		
①	采取	げどく草、ツタの叶、ネンチャク草、ペイントの实、怪力の种
②	采取	クモの巢、药草、ツタの叶、ネンチャク草、怪力の种
③	采取	アオキノコ、ドキドキノコ、クタビレダケ、特产キノコ (50)
④	采取	ハチミツ、ツチハチノコ、虫の死骸
⑤	捕虫	不死虫、にが虫、光虫、雷光虫、银色コオロギ (210)、ボンバッタ

3 区		
①	采取	アオキノコ、ドキドキノコ、マンドラゴラ、特产キノコ (50)
②	采取	アオキノコ、クタビレダケ、特产キノコ (50)
③	采取	ハチミツ、ツチハチノコ、虫の死骸
④	捕虫	ボンバッタ、不死虫、にが虫、光虫、银色コオロギ (210)、虫の死骸

4 区		
①	采取	アオキノコ、クタビレダケ、特产キノコ (50)
②	采取	小タル、大タル、なぞの骨
③	挖掘	石ころ、砥石、铁矿石、大地の结晶、水光原珠
④	挖掘	大地の结晶、マカライト矿石、黄金石のかけら (200)、水光原珠、石ころ
⑤	捕虫	ボンバッタ、不死虫、にが虫、雷光虫、セッチャクロアリ、银色コオロギ (210)
⑥	挖掘	铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、黄金石のかけら (200)、武具玉、砥石

5 区		
①	采取	なぞの骨、なぞの头骨、棒状の骨
②	采取	クモの巢、钓りフィーバエ、虫の死骸
③	采取	ハリの实、カラの实、ウチケシの实
④	捕虫	不死虫、光虫、雷光虫、にが虫、セッチャクロアリ、银色コオロギ (210)

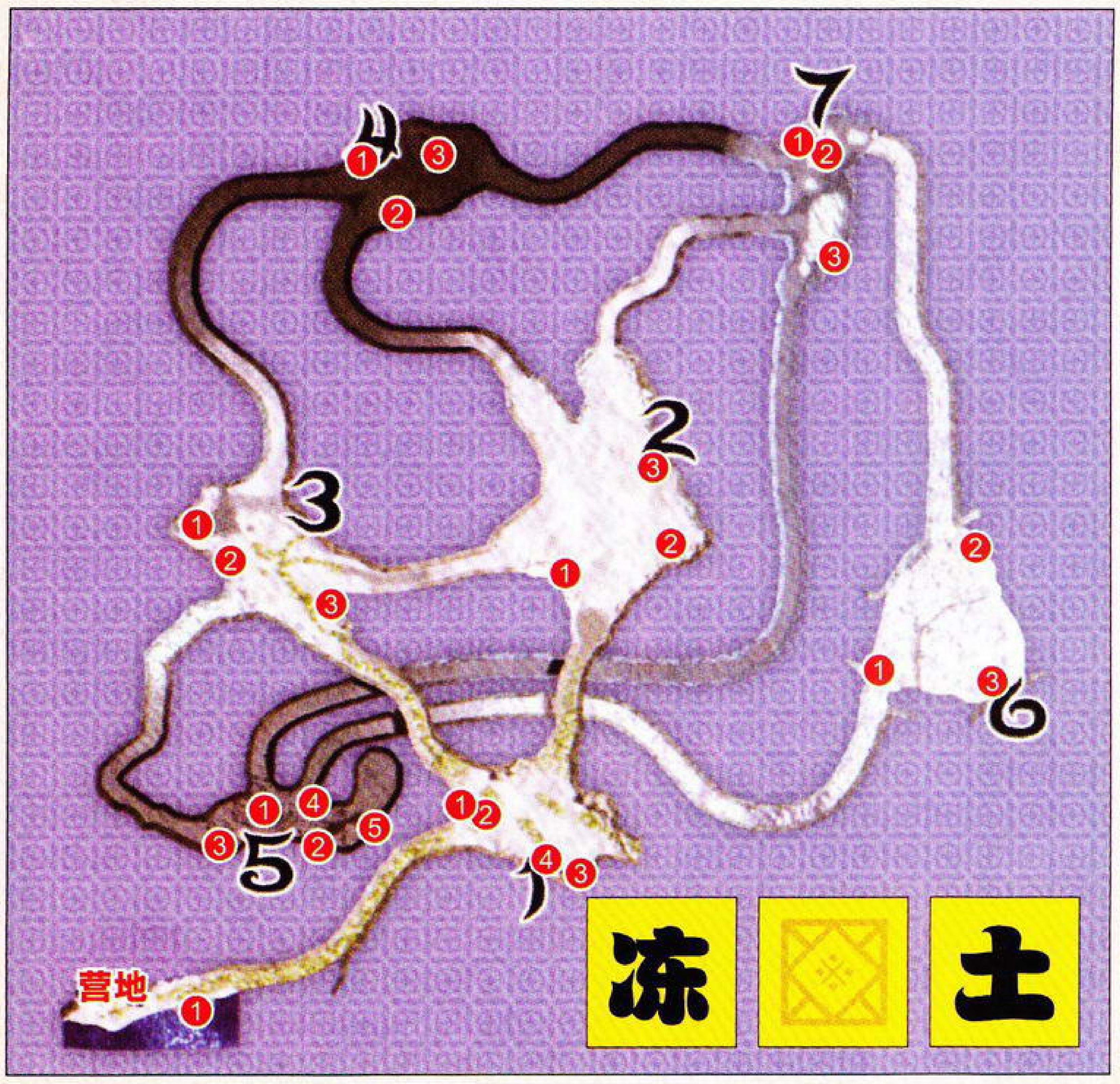
6 区		
①	采取	カラ骨【小】、なぞの骨、棒状の骨
②	采取	なぞの头骨、なぞの骨、棒状の骨、龙骨【小】
③	采取	アオキノコ、特产キノコ (50)、クタビレダケ
④	挖掘	砥石、铁矿石、マカライト矿石、黄金石のかけら (200)、水光原珠

7 区		
①	采取	药草、マタタビ、虫の死骸
②	采取	砥石、石ころ、虫の死骸
③	采取	アオキノコ、クタビレダケ、特产キノコ (50)
④	挖掘	石ころ、铁矿石、大地の结晶、黄金石のかけら (200)

8 区		
①	采取	なぞの骨、棒状の骨、龙の卵 (1200)
②	采取	カラ骨【小】、棒状の骨、なぞの骨
③	采取	モンスターのフン、龙のフン、龙骨【小】

9 区		
①	采取	ツタの叶、ネンチャク草、げどく草
②	采取	カラの实、ペイントの实、ウチケシの实
③	采取	カラの实、ハリの实、ウチケシの实

10 区		
①	采取	钓りミミズ、石ころ
②	采取	なぞの骨、棒状の骨、龙の卵 (1200)
③	捕虫	钓りフィーバエ、不死虫、光虫、雷光虫、银色コオロギ (210)
④	挖掘	砥石、铁矿石、武具玉、マカライト矿石、水光原珠、黄金石のかけら (200)、大地の结晶
⑤	垂钓	キレアジ、サシミウオ、ハリマグロ、はじけイワシ、小金鱼、黄金鱼 (500)



白银的世界——冻土，除营地以外的所有区都必须喝热饮御寒，否则猎人们的耐力槽会锐减。这里的矿石资源非常丰富，特别是 5 区和 7 区的挖掘点有一定概率能挖到锈块“さびた块”，猎人们千万不要错过。

营地		
①	垂钓	ハリマグロ、眠鱼、ハレツアロワナ、小金鱼、锦鱼（540）、キレアジ
1 区		
①	捕虫	虫の死骸、イレグイモムシ、不死虫、にが虫、雷光虫、セッチャクロアリ、キラビートル、ロイヤルカブト（170）
②	采取	ペイントの实、カクサンの实、怪力の种、忍耐の种
③	采取	ハチミツ、虫の死骸、ツチハチノコ
2 区		
①	采取	カラの实、ペイントの实
②	采取	药草、霜ふり草、ネムリ草、オーロラ草（82）
③	挖掘	阳翔原珠、铁矿石、冰结晶、なぞのお守り、ベアライト石、マカライト矿石
3 区		
①	捕虫	虫の死骸、イレグイモムシ、不死虫、光虫、キラビートル、雷光虫、ロイヤルカブト（170）
②	采取	药草、霜ふり草、ネムリ草、オーロラ草（82）
③	采取	砥石、石ころ、冰结晶
4 区		
①	挖掘	大地の结晶、アイシスメタル、ライトクリスタル、冰结晶、血石（90）、武具玉、黄金骨（350）
②	挖掘	石ころ、大地の结晶、マカライト矿石、アイシスメタル、冰结晶、血石（90）、阳翔原珠
③	采取	アオキノコ、クタビレダケ、マンドラゴラ
④	采取	なぞの骨、なぞの头骨、棒状の骨、龙骨【小】、龙骨【中】、黄金骨（350）
5 区		
①	采取	アオキノコ、クタビレダケ、マンドラゴラ
②	采取	カラ骨【小】、なぞの骨、なぞの头骨、棒状の骨、黄金骨（350）
③	挖掘	大地の结晶、マカライト矿石、ライトクリスタル、血石（90）、なぞのお守り、阳翔原珠
④	挖掘	铁矿石、大地の结晶、アイシスメタル、ライトクリスタル、さびた块、黄金骨（350）、血石（90）
⑤	挖掘	石ころ、大地の结晶、アイシスメタル、武具玉、血石（90）

6 区		
①	挖掘	砥石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、ライトクリスタル、灰水晶の原石（1000）、なぞのお守
②	采取	砥石、石ころ、冰结晶
③	采取	药草、霜ふり草、ネムリ草、オーロラ草（82）
7 区		
①	挖掘	石ころ、铁矿石、大地の结晶、なぞのお守り、ライトクリスタル、武具玉、さびた块
②	采取	カラ骨、棒状の骨、なぞの骨、なぞの头骨、
③	挖掘	大地の结晶、ライトクリスタル、血石（90）、武具玉、阳翔原珠
8 区（隐藏区）		
①	采取	石ころ、砥石、冰结晶
②	采取	药草、霜ふり草、オーロラ草
③	捕虫	虫の死骸、にが虫、不死虫、雷光虫、イレグイモムシ、ロイヤルカブト（170）
9 区（隐藏区）		
①	采取	カラ骨、なぞの骨、黄金骨（350）、棒状の骨
②	捕虫	虫の死骸、イレグイモムシ、不死虫、にが虫、セッチャクロアリ、キラビートル、雷光虫、ロイヤルカブト（170）
③	挖掘	石ころ、大地の结晶、マカライト矿石、アイシスメタル、冰结晶、血石（90）、阳翔原珠





集会浴场指南

系列以往的集会所在本作中变为了“集会浴场”，不仅仅是名字的改变，整个集会浴场也被前所未有地分为集会区与温泉区两个不同的区域。集会区自然不用多说，是猎人相识相遇并接受下上位任务的地方；而温泉作为《MHP3》新增要素中最大的亮点之一，其作用更是不容忽视。没有了狩猎前的猫餐，出发的时候别忘了泡泡温泉提升体力、耐力。

在游戏中，玩家在联机时最多可以选择同一网络内的 20 个房间，每间集会浴场最多容纳 4 名猎人。有趣的是，只要交换与共同狩猎的玩家交换了猎人卡片，有时他们的形象也会在单人集会浴场中出现，虽然这些前来“串门”的猎人不能在单机任务中和玩家共同狩猎，但随着亲密度的提高，他们会带来一些特殊的道具送给玩家，另外这些来做客的猎人数量越多，温泉的水质也会越高，实在是非常贴心。



猎人卡片

猎人卡片是每个玩家在游戏中的名片，狩猎之前别忘了和其他好友相互交换。猎人卡片不仅能表示玩家的昵称、猎人等级、装备、能力值等基本信息，还能看到狩猎次数，武器熟练度等全方面的情报。猎人卡片只要相互交换一次即可，下次再进入在线集会浴场时则会自动更新。

下位			上位		
1★～3★	4★	5★	6★	7★	8★～
HR1	HR2	HR3	HR4	HR5	HR6

等级	关键任务	备注
下位集会所关键任务		
1★	–	HR1 ～ HR2 无 1★关键任务
2★	–	HR1 ～ HR2 无 2★关键任务
3★	土砂龙ボルボロス！	–
	ロアルドロスを狩猎せよ！	–
	彩鸟クルペッコの狩猎！	–
	孤岛に向かう我が主のために	–
4★	红煌流星	升级 HR2，3★紧急任务
	砂上のテーブルマナー	–
	女王リオレイアの狩猎	–
	冰牙龙ベリオロス！	–
	胁威！火山の铁槌！	–
5★	无双の狩人	升级 HR3，4★紧急任务
	砂原の角龙を狩れ！	–
	ドボルベルク流域	–
	空の王者を狩猎せよ！	–
	冻土に轰く咆哮	–
	火の海に栖む龙！	–
	峰山龙ジエン・モーラン	升级 HR4，5★紧急任务
上位集会所关键任务		
6★	アオアシラが大变です ×2	–
	喧哗两成败！	–
	土砂龙ボルボロス！	–
	强袭する孤岛の水流	–
	紫水の毒	狩猎任务“强袭する孤岛の水流！”完成后出现
	彩鸟クルペッコの狩猎！	–
7★	暗夜のナルガクルガ	升级 HR5，6★紧急任务
	大口に挟まれて	–
	砂原で发生、风牙龙卷	–
	暗中・迅速・太刀打ちの影	–
	空の王者リオレウス！	–
	ビリビリするらしいです	–
	仄暗い火口の中から	–
8★	月下の溪流に、双雷は轰く	升级 HR6，7★紧急任务
	动くこと、山の如し！	–
	砂原の角龙を狩れ！	–
	黑き怒りは夜阴を照らす	–
	天と地の领域！	–
	冰の楔	–
	火の海に潜む龙！	–
	黑虎咆哮	–

温泉

相比前作的猫饭系统，新作取而代之的温泉系统则要简单实用很多。首先，温泉不需要人为调合和升级，只要完成不同等级温泉任务（共7个），温泉的水质就会自动上升，效果为永久；其次，温泉的有利效果很简单，只有提升体力或耐力槽上限两种，温泉水质最高时效果即为体力上限 +50、耐力上限 +50，当玩家在狩猎中力尽，温泉所带来的有利效果就会消失；最后，在联机狩猎时，温泉为所有玩家共享，且水质为所有玩家中已拥有的最高水质，是极为照顾新手猎人的一个设定。

温泉任务

想提升温泉的水质，就必须和温泉门口的猫猫对话并接受温泉任务，全部温泉任务共7个，难度都算高，大部分都是狩猎任务，以初期装备就能轻松完成，建议玩家尽早完成，也为日后的漫漫狩猎之旅铺平道路，能节省不少精力与时间。

饮料

在集会浴场的温泉一侧有一处名为“ドリンク屋”的饮料摊，泡温泉时，猎人可以在这里享受行云村的各种特色饮料。关键在于喝下这些饮料，猎人便能发动不同的饮料技能（ドリンクスキル），这些技能在狩猎中非常实用。当然，最初因为缺少材料，饮料的种类也很有限，只有尽量多地完成饮料任务（ドリンククエスト）才能开启新的饮料种类。

全饮料技能一览	
ネコの暴れ击ち	弹药攻击力上升，但射击时准星晃动变大。
ネコの医疗术	使用道具时回复量上升，けど草、にが虫必定有效。
ネコの搬运の超人	搬运中不会发生后仰，搬运冲刺时耐力槽消耗变少。
ネコの搬运の铁人	搬运中不会发生后仰。
ネコの起上り术【小】	倒地起身的无敌时间变长。
ネコの起上り术【大】	倒地起身的无敌时间变得非常长。
ネコのオトモ指导术	狩猎猫成长变快，更容易与主人亲热。
ネコのおまけ术	任务中即使力尽，温泉效果也不会消失。
ネコの解体の铁人	剥取素材时不会产生后仰硬直。
ネコのかかつてこい	狩猎环境不安定时，必定有大型怪物乱入。
ネコの火事场力	体力为 10 以下时，攻击力大幅上升。
ネコの火药术	使用大桶爆弹时的伤害提高至大桶爆弹 G。
ネコのカリスマ	与山菜爷爷的可对话次数变为最大。
ネコの换算术	任务完成时获得的农场点数变多。
ネコのKO术	怪物更容易眩晕。
ネコの毛づくろい上手	“防御力 DOWN”、“全耐性 DOWN” 的效果时间减半。
ネコの拳斗术	特殊动作“シャドウ”攻击力上升。
ネコの研磨术	使用砥石系道具时，研磨时间变快。
ネコのこやし玉达人	大便玉命中怪物后，怪物必定逃跑，大便玉的调合成功率变为 100%。
ネコのゴリ押し	攻击被弹反后，继续攻击则斩位上升。
ネコの采取术	每个采集点的采取次数变多。
ネコの射击术	通常弹的威力上升。
ネコの蹴脚术	脚踢的攻击力上升，并附带吹飞效果。
ネコの尻モチ着かず	怪物不会摆尾。
ネコの吹奏术	笛子系的道具不容易用坏。
ネコのすり抜け	从大型怪物的拘束攻击中更容易挣脱。
ネコの千里眼の术	任务开始后一定时间，大型怪物的位置会在地图中表示出来。
ネコの体术	进行回避、防御行动时，耐力槽的消耗变少。
ネコの短期催眠术	任务开始后一定时间，攻击力与防御力上升
ネコの胆力	即使被大型怪物发现也不会受到惊吓。
ネコの着地术	从很高的地方跳落，搬运物也不会破碎。
ネコの调合术【小】	调合成功率上升 10%。
ネコの调合术【大】	调合成功率上升 20%
ネコのツタ登りの超人	攀登藤蔓时受到攻击不会摔落，耐力槽消耗变小。
ネコのツタ登りの铁人	攀登藤蔓时受到攻击不会摔落。
ネコの钓り上手	垂钓时，被诱饵吸引的鱼第一下就会咬钩。
ネコの道具俭约术	使用铁锹、虫网系道具不容易坏掉。
ネコの逃走术	作出逃跑行动时，耐力槽消耗变小。
ネコの投掷术	投掷物攻击力上升，距离变远。
ネコの特殊攻击术	状态异常攻击的属性值上升。
ネコのド根性	体力在一定数值以上，即便受到超过该数值的伤害值也不会力尽。
ネコのはじかれ上手	攻击被弹反时，斩味消耗减半。
ネコの火渡り术	熔岩地形的伤害无效。
ネコの舞踏术	作出特殊动作“おどる”一定时间，攻击力暂时上升。
ネコの不眠术	不会进入睡眠状态，同时也不能进入营地睡觉回复体力。
ネコの防御术【小】	受到攻击时，伤害值有较低概率会减轻。
ネコの防御术【大】	受到攻击时，伤害值有较高概率会减轻。
ネコの炮击术	炮击类攻击的威力上升。
ネコのマタタビ爆破术	マタタビ爆弹的泥泞效果时间变长，マタタビ爆弹调合成功率变为 100%。
ネコの弱いの来い	任务中出现的大型怪物能力变弱。

多人游戏注意事项



《MH》的一大乐趣便是和同伴一起联机狩猎，在互相帮助下战胜强大的怪物所带来的成就感和快乐是其他游戏所无法给予的，不过各位是否知道，游戏中还有“地雷队友”这一说法呢？如果你遇到一个不懂配合、恶意捣乱的队友，那么狩猎效率不仅不会提升，反而会因为这种队友下降不少，严重的可能还会导致团灭。下面就让我们一起看看，多人游戏中有哪些注意事项。

1P 问题

由网络版《MHF》开始引入的概念名词，由于《MH》联机时运用 Area Host 权限处理，大部分数据基本都是靠本地数据为准，因此会出现怪物瞬移、动作延迟等现象。所谓的 1P 就是指在多人联机的时候，其数据被选作基准的玩家。具体地说，当一支队伍进入一个区域之后，最先进入该区域的玩家就会被选作 1P（主机），这时候怪物的位置、动作、以及其他玩家是否攻击到怪物都会以 1P 为基准再传送给其他玩家，所以 1P 玩家游戏的时候是完全不会出现诸如瞬移、延迟、丢帧等现象。一般来说，类似于面联或者网络非常顺畅毫无延迟的情况下是不用担心 1P 问题的，但如果延迟高，比如在联机平台上电信连网通，又或者挂代理上外服的网络版等，1P 的选择就会对团队合作发挥至关重要的作用。

首先，尽量不要让网速本来就差的玩家当 1P（也就是他们要跟着别的玩家进入战斗区域），假如只有他一个人网络不好，当上 1P 之后就会直接导致其他全部玩家产生延迟，严重的甚至会出现掉线情况；其次，1P 应该尽量交给主力输出的玩家——通常是使用锤子的玩家，因为这种输出高，打击时机、位置也有很高的要求的武器，如果遇到延迟会直接影响到锤子的发挥，比如无法打击到怪物头部，如果队伍中没有使用锤子的玩家，那么防御能力较弱的射手风格猎人是 1P 的候选人员。



尽量不要给队员造成干扰

铳枪的炮击，锤子、狩猎笛的大地一击，长枪的突进……这些自身的华丽完全是建立在队友的痛苦之上的攻击，在团战中自然不能乱用。攻击范围大而且有霸体的武器（太刀、大剑）攻击的时候也要注意别拍到没霸体的同伴（锤 子、长枪等）。这种行为不仅直接影响到杀怪的效率，团队的士气也会受到严重影响——人家锤子蓄力好了准备冲上去来个大地一击，你拿着区区一把骨刀放个气刃斩将他搁倒了，人家会愿意跟你合作么？

把握好自己的战术位置

游戏中 12 种武器，每一种武器都有各自的攻击属性、范围、威力、效果，以及怪物的部位伤害吸收差异，不同的特性也决定了每一种武器在实战中所发挥的作用。典型的就像锤子，打击属性攻击怪物的头部能够造成眩晕，为队伍制造输出机会，相对的不能像其他武器那样切断怪物的尾巴。所以团战中应该让头部位置让给锤子，或者其他武器适当走到大锤手的身后，好让锤子有机会在怪物转身的时候打头，尽快造成眩晕。而双刀、太刀这种灵活多变的武器则适合打深入，攻击双腿造成倒地，给同伴制造机会。而弓箭应尽量使用曲射攻击怪物头部，帮助锤手消耗怪物的耐力。

不注意好自己的战术位置，往往是对同伴造成干扰的主要原因。太刀不断尾跟锤子抢头打、狩猎笛没吹完支援效果就整天走到怪物身边大地一击、弓频繁使用爆炸型曲射干扰队友，这些都是团战的大忌。



《怪物猎人 携带版 3rd》限定版主机测评

文 九兵卫 摄影 anubis



除了《怪物猎人 携带版 3rd》游戏本身，同日发售的《MHP3》限定版主机也是众多猎人们趋之若鹜的宝物，该主机限量发行，一经上市就立刻被热情的玩家抢购一空，堪称近年来最火热的一款限定版主机，“怪物猎人”人气之高可见一斑。当然，编辑部也第一时间入手这款“神机”，下面就让小编给大家带来一份简单有爱的测评吧！

名称	《怪物猎人 携带版 3rd》限定版主机
商品原名	PSP Monster Hunter Portable 3rd Hunter' s Model
商品型号	PSP-3006MHB
发售日期	2010 年 12 月 1 日
官方售价	港币 1480（港版）
内含物	PSP 特殊式样主机（PSP-3006MHB）×1
	交流电转换器
	电池组（2200mAh）
	说明书

包装与内含配件



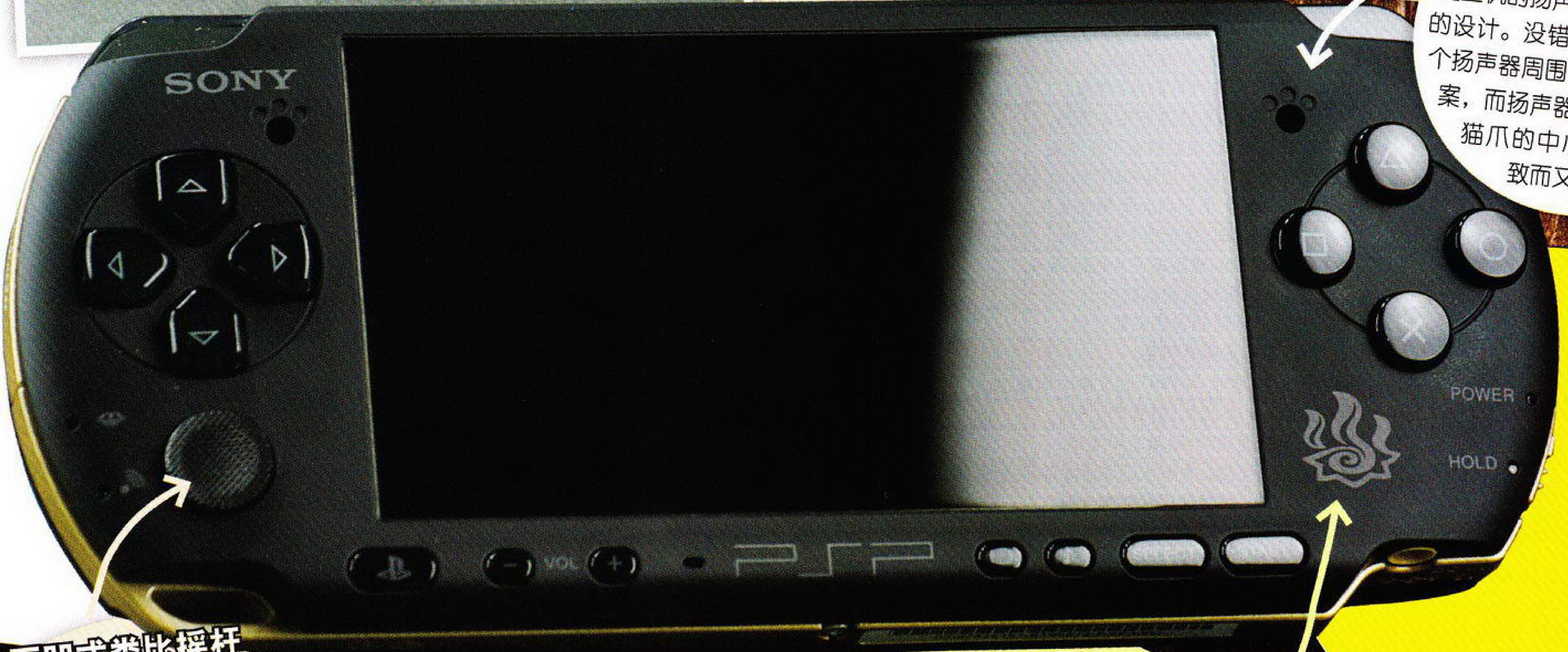
两边凸起的背部

限定版主机背部的左右两侧采用了凸起的设计，也同样是为了提高手握时舒适感，游戏过程中不易从手中滑落。而限定版主机采用的大容量电池，由于电池本身体积较大，凸起的部分刚好多腾出一块宝贵的空间，这样便将 2200 毫安的电池稳稳地收纳在内，可谓一举两得。为了显得自然，主机背部的凸起部分印有《MHP3》的标志性怪物——雷狼龙的图腾。



“猫爪”扬声器

细心的猎人们会发现，限定主机的扬声器也有别出心裁的设计。没错，主机上方的两个扬声器周围分别刻有猫爪图案，而扬声器的音孔正位于猫爪的中心位置，精致而又可爱。



下凹式类比摇杆

由于对移动操作要求较高，所以摇杆一直是所有猎人比较在意的问题。《MHP3》限定版主机的另一个亮点就是——摇杆采用了下凹式设计，推动时更加省力也更加精确，即使长时间游戏也不会有手指酸痛的情况发生，同时也间接减少了摇杆本身所承受的压力，大大提高了使用寿命，在实际使用过程中效果非常明显。

磨砂外壳与金色边框

把玩过 PSP 的玩家都知道，PSP 主机的外壳采用的是烤漆的制作工艺，外壳正面部分类似于镜面且手感光滑，但时间一长，外壳就会失去光泽，且长时间游戏时会经常有手汗残留在表面，很是影响心情。而《MHP3》限定版主机正是考虑到这一点，所以机身整体采用了磨砂外壳，机身呈墨黑色，握在手中不容易滑动，手感非常舒适。

另外，限定版主机的轮廓边框从银白色变成了金黄色（包括 UMD 碟仓的金属边线），黑色与金色的搭配使得主机显得更加出众与华丽，与“怪物猎人”的主题也遥相呼应，堪称点睛之笔。

2200 毫安大容量电池



PSP-3000 主机虽然在性能上全面超于老版本 PSP，但由于体积缩小电池容量不升反降，影响了主机长时间使用的能力，尤其是像《怪物猎人》这样需要开启 WLAN 模块无线联机的游戏，使用起来耗电速度将更快。好在《MHP3》限定版主机配备的是 2200 毫安的大容量电池，是普通版 PSP-3000 电量一倍，满电状态下即使使用 Wi-Fi 也能连续游玩 5 小时以上，大大方便了经常在外和朋友联机的玩家。

《MHP3》限定主题与系统

不仅外表出众，限定版主机的“内在”也同样华丽，其使用的默认主题正是由官方提供的《MHP3》专用主题，与主机本身的设计相得益彰。另外，限定版主机的初始系统并非目前最新的 6.36 官方系统，开始《MHP3》的狩猎之旅前需要先升级系统。



实机运行画面

在《皇家骑士团 命运之轮》中，主线剧情的通关只是游戏的一小部分，还有非常多的内容等待玩家去四处探索。SFC 版的《皇家骑士团 2》就以隐藏要素众多而著称，添加众多要素和系统后的本作，更是足够让人玩上数百个小时，虽然其中的某些刷刷刷要素会让人头疼……

本期会为大家介绍各种隐藏要素，包括死者之宫殿、遗迹、魔女的秘密、DLC 的内容、特殊转职证的获得等等，希望对正在探索的你有所帮助。



©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

Tactics Ogre タクティクスオウガ 運命の輪™

文 曹纲 编 纱迦 美编 anubis

皇家骑士团 命运之轮	Square Enix		策略角色扮演
PSP	タクティクスオウガ 运命の轮		日版
	预定2010年11月11日发售	1人	4800日元
	无对应周边		

拍卖

在上期的攻略中，我们给出了提升基础能力值的两个办法：战斗胜利后升级以及在战场上吃卡片，其实，我们还有第三个办法，那就是吃某些健康食品（汗）！这些食品和 SFC 版类似，在战场使用后可以永久提升能力，同时还拥有 TP+50 的临时效果。

道具	使用效果	永久效果
ドラゴンステーキ	TP+50	STR 和 VIT 上升
ヤキトリ	TP+50	DEX 和 AGI 上升
タコヤキ	TP+50	INT 和 MEN 上升
合成肉ハンバーグ	TP+50	AVD 和 RES 上升

获得方法也和 SFC 版类似，在商店里面拍卖（オークション）大型兽后，商店中会多出对应的道具出售，当然，需要忍受它们的咒骂。PSP 版拍卖对大型兽的能力没有要求，说得过来的 1 级龙也照样可以拍卖，因此在路上遇到的各种大型兽可以多采用说得的对策，队里常备各种说得技能的单位是个好习惯。

SFC 版拍卖特定的大型兽后还会有相应的装备出售，例如黑龙的大剑之类的，在 PSP 版本中并没有这个设定，不过除了食品之外，拍卖后还可以出现其他的特殊商品，具体如下表。

职业	消耗品 & 转职证	素材
クラウドドラゴン	ドラゴンステーキ ×1、疾风のオーブ ×2、风龙の证 ×2	铁矿石 ×6、银矿石 ×4、魔矿石 ×2、锡石 ×8
アースドラゴン	ドラゴンステーキ ×1、砂尘のオーブ ×2、地龙の证 ×2	铁矿石 ×6、银矿石 ×4、魔矿石 ×2、石墨 ×8
サンダードラゴン	ドラゴンステーキ ×1、雷电のオーブ ×2、雷龙の证 ×2	铁矿石 ×6、银矿石 ×4、魔矿石 ×2、硝石 ×8
フラッドドラゴン	ドラゴンステーキ ×1、瀑布のオーブ ×2、水龙の证 ×2	铁矿石 ×6、银矿石 ×4、魔矿石 ×2、锡石 ×8
フレイムドラゴン	ドラゴンステーキ ×1、猛火のオーブ ×2、炎龙の证 ×2	铁矿石 ×6、银矿石 ×4、魔矿石 ×2、硫黄 ×8
フロストドラゴン	ドラゴンステーキ ×1、冥冰のオーブ ×2、冰龙の证 ×2	铁矿石 ×6、银矿石 ×4、魔矿石 ×2、石灰石 ×8
アークドラゴン	ドラゴンステーキ ×1、闪光のオーブ ×2、光龙の证 ×2	铁矿石 ×6、银矿石 ×4、魔矿石 ×2、硫黄 ×8
ダークドラゴン	ドラゴンステーキ ×1、漆黑のオーブ ×2、暗龙の证 ×2	铁矿石 ×6、银矿石 ×4、魔矿石 ×2、硝石 ×8
ヒドラ	合成肉ハンバーグ ×1、虚无のオーブ ×2	铁矿石 ×6、银矿石 ×4、魔矿石 ×2、金矿石 ×1、ジェムストーン ×1、魔水晶の原石 ×1、兽皮 ×8

职业	消耗品 & 转职证	素材
グリフォン	ヤキトリ ×1	银矿石 ×4、金矿石 ×2、白金矿石 ×1、兽皮 ×8
コカトリス	合成肉ハンバーグ ×1	银矿石 ×4、金矿石 ×2、白金矿石 ×1、兽皮 ×8
オクトパス	タコヤキ ×1	银矿石 ×8、金矿石 ×2、白金矿石 ×1、ジェムストーン ×1、魔水晶の原石 ×1、兽皮 ×8
サイクロプス		锡石 ×12、石墨 ×12、硝石 ×8、硫黄 ×8、石灰石 ×8

在魔女店里面购买 9 种オーブ是将来收魔女デネブ的必要条件，因此不是必要的话，平时就不要在普通商店购买它们了。为了给魔女的加入做好准备，途中可说得各种遇到的龙，此外，对于比较少见的龙，还有秘技来让它们快速增加。

其实说起来也很简单，例如ダークドラゴン，拍卖一个后，可以购买 2 个暗龙の证，让其他容易获得的龙转职的话，继续拍卖→购买转职证→转职→拍卖这样的循环，只要说得一头，就可以变出无数的该职业的龙。

普通的龙在フランパ大森林深处可以遇到各种职业的，想用上述转职方法来快速生成的话，去第 4 章マドュラ冰原的随机战抓フロストドラゴン吧，一战会出来 3～5 只。注意ヒドラ是无法用其他龙转职的，至少需要 3 只，而且只能全部靠说得来获得，遇到可不要错过哦！例如在开启神殿封印后的ラザン岩就有可能出现ヒドラ。



©1995,2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

死者之宫殿

死者之宫殿是 SFC 版中深达 100 层的最强迷宫，而且要想完美还需要去多次，其中的艰难困苦让很多玩家至今记忆犹新。在本作中死者之宫殿仍然健在，这次又会有什么秘密呢？先看看下面的 Q&A。

Q. 死者之宫殿如何出现？

A. 首先要将剧情推进到第 4 章（路线不限），在バンハムーバ的神殿的战斗结束后，返回フィダック城会发生剧情，之后在华伦日记中查看新闻中的"エクシター岛で谜の大爆发"，地图的左上角就会出现死者之宫殿的路线。

Q. 这次仍然没有任何经验值吗？

A. 这次战斗胜利会有少量的经验值。

Q. 死者之宫殿只有 3 层？

A. 在 B3 需要站到特定的地方，才可以打开去 B4 的门，方法和原版相同，具体位置可参考截图。



Q. 怎么去 19 层？

A. 先去 B16。

Q. 死者之宫殿一共多少层？

A. 仍然是 100 层（包括 DLC1 是 115 层）。

Q. 死者之宫殿的哪些层有剧情战斗？

A. 以下层数有剧情战斗：B1、B2、B3、B5、B22、B41、B74、B100（冥府の祭坛）、B115（封印の间，需要 DLC1）。

Q. 为什么进去发现只有前 3 层有剧情战斗？

A. 不能用通关后的存档直接去，需要穿越到 4 章前去。另外，进死者之宫殿之前需要和ニバス见过面，在第 1 章完成クァドリガ砦的战斗即可。如果选择 C 路线，那么在进死者之宫殿之前，还要先完成クレシダ的救出战斗。

Q. 为什么命运之轮上，B3 之后有分支？

A. L 路和 C 路的话，B5 遇到的是レオナール和ザェボス；N 路遇到的则是普通的尸化敌人。

Q. 有些层进去什么都没有？

A. 24 和 65 层是商店，进去后按○键，在菜单中选择商店进入，里面的咒文书和道具都是很不错的。

Q. 还有什么好东西？

A. 在这里你可以遇到某些特殊类型的敌人，比如南瓜，顺便说一下，南瓜也可以转职为歌姬的职业……另外，几乎每层都会有稀有物掉落，耐心刷的话你会收获很多。

Q. 怎么刷稀有物？我打了几十层也没拿到什么！

A. 死宫的敌人等级会比我方出战的最高等级略高，但是有时会遇到明显比其他敌人等级高出一截的特殊敌人，一般来说这些敌人就有可能掉落稀有物。S/L 到该层的特殊敌人出现后，找准目标攻击，接下来就是用战车刷掉落物品袋而不是卡片，而物品袋中也不一定就是稀有物，所以得继续用战车尝试各种可能。有些特殊敌人是不死或者尸化的，这种就要除灵之后才会掉落物品袋（或卡片）。

由于使用战车会影响到某些称号的获得，因此也可以用中断→读取中断存档来代替，但是时间会增加不少。另外，如果己方存档超过特殊敌人的对应等级，那么它们的等级也会跟着提升，例如 50 级的单位出战的话，敌方也全部是 50 级，这样就无法分辨哪些是特殊敌人了，因此选择合适的等级来死宫探险也是必要的。

Q. 多少等级来死者之宫殿是比较合适的？

A. 单纯从获取稀有物的角度来说，20 级甚至更低是最好的，但是在深层会遇到高等级的强力敌人。以完成 B100 为目标的话，建议 30 左右才前往死者之宫殿。

Q. B100 之后就没什么了吧？我看命运之轮的线也结束了。

A. 并不是这样。和原版相同，收集齐四风神器之后，再次来到 B100，会发生另一场特殊战斗。BOSS 身上可以偷到 4 种转生道具，有兴趣的别错过。

Q. 原版最终秘宝ファイアクレスト这次还有么？

A. 同样健在，甚至条件也相同。参考上条，四风神器 + 第二次来 B100，战斗胜利后就会获得ファイアクレスト和十二神将の音叉。同时获得称号，此外，华伦日记中追加民族好感度项。如图：



Q. 四风神器这次也是每 25 层随机掉落一个？

A. 不一样，这次的掉落情况如下：

名称	武器	地点	对应敌人
ゼピュロス	西风神之枪	サン・ブロンサ遗迹浮游遗迹群 1	LV30 ルフ
エウロス	东风神之锤	死者の宫殿 B99	LV40 エクスキューショナー
ノトス	南风神之剑	死者の宫殿 B99	LV40 ドレッドノート
ボレアス	北风神之斧	死者の宫殿 B64	LV37 グリフォン

Q. 要来这么多次死者之宫殿，每次都要整整 100 层……

A. 不刷稀有物的话，可以不理会岔路，会节省不少时间。另外，通过死者宫观光案内书 I II III，我们可以直接前往 B76，这样就可以节省大量的时间了。

Q. 死者宫观光案内书怎样获得？

A. 通过初次死宫 B100 的 BOSS ニバス掉落的合成书ダイダロス秘传书来进行合成，ニバス也会掉落 1 个死者宫观光案内书 III。此外，B115 的 BOSS 会掉落 3 个死者宫观光案内书各 3 本（需要 DLC1）

Q. 死者宫观光案内书如何使用？

A. 前往指定地点会自动提示使用，具体地点为 I → B1，II → B26，III → B51，提示如图：

选择使用的话，会直接转移到 25 层以后，同时消耗一个对应的案内书，否定的话，就和平常一样一层层打下去吧！



Q. 我有死者宫观光案内书，为什么在对应地点不提示使用？

A. 除了要完成一次 B100 击败ニバス的战斗之外，还需要用击败ニバス的存档通关，这样穿越到击败ニバス后的穿越点后，就可以使用案内书了。

Q. 死者之宫殿有这么漫长的战斗，有什么好的建议么？

A. 每层都可以存档之后，死者之宫殿的难度已经下降了很多，不过面对等级更高而且一堆特殊职业的敌人，战斗的确不会轻松。可以给出的综合建议如下：

1）一定要带上会除灵魔法（イクソシズム）的同伴，因为死者之宫殿中会出现大量的不死或者尸类的敌人，对应的咒文书也可以多买一些，以便紧急时刻直接在战场上使用。

2）死者之宫殿地形非常险峻，飞行或者转移的同伴应该优先出战，增加移动力（ムーブプラス）和跳跃高度（ジャンププラス）的技能要尽量装备上。此外，装备转移指环（ワープリング）之类的物品时，虽然不能像原版那样直接改变移动方式，但是可以通过使用该装备（一战可使用多次，装备不会消耗掉）来临时获得对应的移动效果。

3）被推到空穴就会立即丧生，除了派遣飞行或者转移类型的同伴外，其他同伴尽量装备不会被击退的技能（アンチノックバック）。

4）遇到比自己等级高很多的敌人时，给敌人上异常状态是个应付的好办法，例如中毒和石化。

5）遇到商店要尽量补充各种药品。



稀有物一览

地点	出现等级	对应敌人	稀有物
B1	？？	ファミリア（フェアリー）	ガラスのカボチャ
	？？	ファミリア（グレムリン）	
B4	24	ホークマン（アーチャー）	グリーシーブーツ
B5	21	レオナール	心夺の咒文书
	21	ザエボス	黑翼の咒文书
	28	ダークドラゴン	ジィルガの魔铠
B6	28	ヒドラ	アガニスタの光铠
B7	22	ローグ（グレムリン）	ワーブリング
B8	26	フラッドドラゴン（ゾンビ）	フウェイルの水铠
B9	24	アーチャー（ホークマン）	ウイングブーツ
B10	25	ドラグーン	ドラゴンスケイル
	25	ファミリア（フェアリー）	ホーリークラウン
B11	28	サイクロプス	ヌメヌメする兜
B12	26	サンダードラゴン	ヴィラートの雷铠
	29	アーチャー女（ゾンビ）	ソニックバレット
B13	26	アーチャー（ゾンビ）	セントクロスボウ
B14	26	フレイムドラゴン	ポイニクスの火铠
B15	26	コカトリス	ペレグリンの风铠
B16	26	クレイゴーレム	ナサロークの土铠
B17	？？	サンダードラゴン（ゾンビ）	スパークガード
	29	アーチャー男（ゾンビ）	风神の弓
B18	？？	アーチャー	雷神の弓
	26	アーチャー	冻土の弓
B19	26	フロストドラゴン	ヴィクラントの冰铠
B20	24	ローグ	フロートシューズ
	28	ゴーストウィッチ	ソイルグリーブ
			腕防具炼成古文书
B21	28	サイクロプス	汗臭い甲胄
	27	サイクロプス	むずがゆい笼手
	28	グリフォン	ペレグリンメイル
B22	30	ゲオルギイ	咒诅の咒文书 II
	30	グレムリン（ローグ）	ジィルガの魔手
B23	30	メイトリアーク	マリーツァの杖
B24	店		
B25	25	キリングエンジェル	ワープシューズ
B26	29	ブラッドハンター	ソニックバレット
B27	26	フレイムドラゴン	ポイニクスの火铠
B28	29	アーチャー	风神の弓
B29	26	クラウドドラゴン	ペリグリンの风铠
B30	25	ジャガーノート	ドラゴンスケイル
B31	？？	キルシーカー	负舞秘帖
B32			
B33	26	ブラッドハンター	雷神の弓
			冻土の弓
			时空の水镜
			枯れた眼球の束
	24	セノバイト	死者の指轮
B34	26	フロストドラゴン	ヴィクラントの冰铠
B35	28	バルダーゴーレム	アガニスタの光铠
B36	？？	ダークストーカー（男）	土遁の卷・贰
B37	24	ゴルゴン	死者の本
	30	ローグ	ジィルガの魔手
B38	26	スキュラ	フウェイルの水铠
B39	26	グリフォン	ヴィラートの雷铠
B40	？？	キルシーカー	负舞秘帖
	？？	ダークストーカー（男）	雷遁の卷・贰
B41			
	27	スプリガン	むずがゆい笼手
B42	26	アースドラゴン	ナサロークの土铠
B43	28	ブラッドゲイビアル	ソイルグリーブ
B44	30	デスイーター（女）	マリーツァの杖
B45	28	スプリガン	ヌメヌメする兜
B46	28	ダークドラゴン	ジィルガの魔铠
B47	28	スプリガン	汗くさい甲胄
B48	25	バンシー	ホーリークラウン
B49	26	ブラッドハンター	セイントクロスボウ
B50	28	グリフォン	ペレグリンメイル
B51	34	フラッドドラゴン	フウェイルメイル
	25	ブラッドハンター（男）	咒われた武具（弓）
B52	38	フロストドラゴン	ヴィクラントメイル
B53	25	デスイーター	死者の指轮
B54	25	ダークストーカー	咒われた武具（吹き矢）
B55	36	フレイムドラゴン	ポイニクスメイル
	38	アースドラゴン	砂尘の弓
B56	25	ブラッドゲイビアル	咒われた武具（枪）
	25	ブギーマン	咒われた武具（乐器）
B57			
B58	36	フロストドラゴン	アイスシールド
	25	クリムゾンウーラン	咒われた武具（两手剑）
B59	25	ルーンフェンサー	咒われた武具（片手剑）
	34	ブラッドハンター	ライラ
B60	25	エクスキューショナー	咒われた武具（斧）
	32	サンダードラゴン（ゾンビ）	ヴィラートメイル
B61	40	ストーンゴーレム	タイタニアメイル
	25	ロアマスター	咒われた武具（本）
B62	25	リッチ	死者の本
	？？	ネクロマンサー	ダイダロス・ラック
B63	25	ホブリタイ	咒われた武具（槌）
B64	25	バンシー	咒われた武具（短剑）
	37	グリフォン	ボレアス
B65	店		
B66	34	スキュラ	アクアシールド
B67	32	ブラッドハンター	アスマーク
	？？	アイアンゴーレム	ダイダロス・ギア
B68			
B69			
B70	37	キルシーカー	三日月宗近
	25	キルシーカー	咒われた武具（两手刀）
	25	ウォリアー	咒われた武具（格斗）
B71	33	ヒポグリフ	サンダーシールド
B72	25	リッチキング	咒われた武具（棍）
B73	35	ブラッドハンター	烈火の弓
	25	ダークストーカー	咒われた武具（片手刀）
B74			咒诅の咒文书 II
	25	シリアルスナイパー	咒われた武具（铳）
B75	32	ヒポグリフ	雷神の弓
	25	ブラッドハンター	咒われた武具（弩）
	40	バルダーゴーレム	数珠丸恒次
B76	34	クリムゾンウーラン	ブロクス
B77	36	バシリスク	スカルマスク
	26	ブラッドハンター	咒われた武具（弓）
B78	36	オニキスドラゴン	シャムス
	26	ダークストーカー	咒われた武具（吹矢）
B79	38	ヒポグリフ	カルミード
	26	アイアングラップラー	咒われた武具（鞭）
B80	32	オニキスドラゴン	ソイルシールド
B81	34	ブギーマン	にぎりがくさい剑
	26	ブラッドゲイビアル	咒われた武具（槌）
B82	37	スキュラ	シャドウグリーブ
B83	37	シリアルスナイパー	バンドゥイチャクマ
	26	シリアルスナイパー	咒われた武具（铳）
B84	35	デスイーター	リプルズロッド
B85	31	ヒポグリフ	ウインドシールド
	26	ダークストーカー	咒われた武具（片手刀）
B86	33	パンプキン	サンダーガントレ
	26	グリムリーパー	咒われた武具（短剑）
B87			
B88	37	ダークストーカー	雷火
	？？	キルシーカー	咒われた武具（两手刀）
B89	26	ウィッチクイーン	咒われた武具（棍）
B90	26	シャドウナイト	咒われた武具（片手剑）
	26	ブラッドハンター	咒われた武具（弩）
B91	37	エクスキューショナー	フレイムフレイル
	26	エクスキューショナー	咒われた武具（斧）
	26	ロアマスター	咒われた武具（本）
B92			
B93	33	スプリガン	ペトロネル
	37	キリングエンジェル	ベンティスカ
	26	ナイトクロウ	咒われた武具（格斗）
B94	34	ダークストーカー	觉一
	26	ブギーマン	咒われた武具（乐器）
B95	26	キリングエンジェル	咒われた武具（枪）
	25	ヒポグリフ（3体出现する内の中央）	ベンダバール
B96	40	ヒポグリフ	イウサール
B97			
B98	36	スキュラ	フエマックの吹矢
B99	？？	？？・	死者の指轮
	40	エクスキューショナー	エウロス
	40	ドレッドノート	ノトス
B100	26	リッチクイーン	死者の本
	？？	リッチキング	（落）オウガブレード
		リッチクイーン	オウガシールド
			オウガヘルム
			オウガアーマー
	？？	ブラックモア	（固定落）ファイアクレスト
			十贰神将の音叉
			オヴェリス白金货
			グラングリモア
	？？	リッチキング	（盗）死者の指轮
		リッチクイーン	死者の本
		ブラックモア	血涂れの圣印
			转生纹印
B101	29	ゴルゴン	メドゥーサの首
B102	45	ロアマスター	ワイズマンスタッフ
B104	40	ダークストーカー	迦楼罗
B106	46	クリムゾンウーラン	ファフニール
B107	45	アイアングラップラー	ナインテイル
B108	43	ブラッドハンター	バラド
B109	29	セノバイト	死者の指轮
	46	ドレッドノート	冷艳锯
B110	46	キルシーカー	童子切安纲
B112	43	ブラッドゲイアビル	ダグザハンマー
B113	42	ブギーマン	死者の甲胄
	43	キリングエンジェル	アサシンブレード
B114	29	セノバイト	死者の本
	46	ブラッドハンター	ラエド
B115	30	ロデリック	死者宫观光案内书1.2.3、十贰神将の音叉

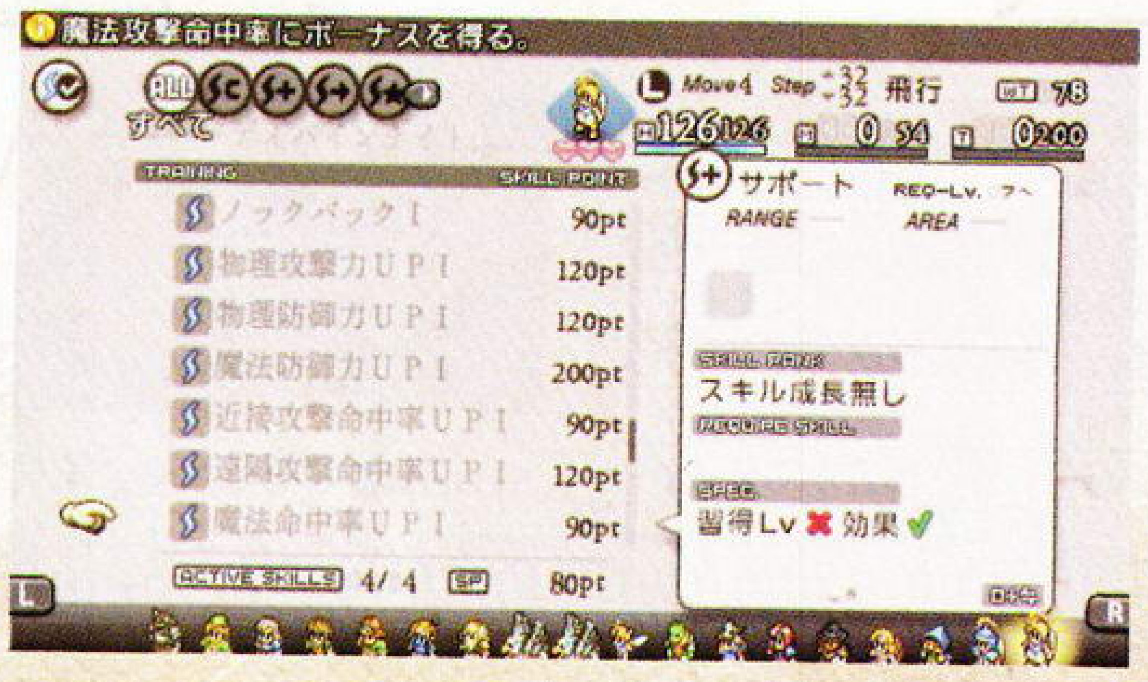


サン・ブロンサ遗迹

遗迹是通关后才能前去的战斗据点，里面的敌人也相当强力，不少注意事项和死者之宫殿类似。首先需要在通关后完成歌姬ユーリア的加入，然后查看华伦日记中的新闻“サン・ブロンサ遗迹发见”，地图上就会出现サン・ブロンサ遗迹，可通过レイセン街道前往。以后穿越到通关后的第二个穿越点后，直接查看该新闻后，就可以前往遗迹了。

遗迹分成两个部分：转律の塔（13层）以及浮游遗迹群（16层），在转律の塔的B3、B10和B12会有剧情战斗，其中B3敌方BOSS会转生出两个ディバインナイト（即原作中的天使骑士，这次男女都有），是说得的好机会，注意他们属于圣灵系。

其余层和死者之宫殿类似，会掉落稀有物品，特别是四风神器中的ゼピュロス，一定不要错过。





转律の塔			
阶层	稀有物品	对应敌人	最低 LV
1F	血涂れの圣印	セイレーン（ラミア）	25
2F	パンデイロ	アースドラゴン	25
3F	アクアグリーブ	フラッドドラゴン	31
4F			
5F	乐器加工术书 I	バンシー	？？
6F	乐器加工术书 I	ローグ	25
7F	ラバナのケメンチェ	アークドラゴン	28
	血涂れの圣印	ファミリア	26
8F	乐器加工术书 I		
	乐器加工术书 I		
9F	转生纹印	ローグ（フェアリー）	26
10F	活腐の咒文书 II	エセリアルビューティー	？？
11F	アクアハンマー	フラッドドラゴン（ゾンビ）	31
12F	ゲルザのアタバキ	バルダーゴーレム	28
	血涂れの圣印	テラーナイト	27
13F	乐器加工术书 II		

浮游遗迹群			
阶层	稀有物品	对应敌人	最低 LV
1F	ゼピュロス	ルフ	30
2F	转生纹印	ローグ	31
3F	ラバナのタンブール	エセリアルビューティ	36
4F			
5F	血涂れの圣印	ゴルゴン	31
6F	ルミナスガントレ	エセリアルビューティ	40
7F	圣者の盾	クリスタルドラゴン	38
	转生纹印	メイトリアーク	31
8F	デュランダル	エセリアルビューティ	43
9F	センテオトルの弓	エセリアルビューティ	47
10F	贤者の杖	エセリアルビューティ	41
11F	ルーンアックス	エセリアルビューティ	46
12F	レクサソール	エセリアルビューティ	48
13F	贤者の法衣	エセリアルビューティ	44
14F	イージスの盾	エセリアルビューティ	44
15F	フロイデヘルム	エセリアルビューティ	41
中央庭园	オラシオン	エセリアルビューティ	44
	リヴエラの竖琴	エセリアルビューティ	40

此外，部分敌人也会掉落强力的咒文书，如下：

阶层	稀有物品	对应敌人	最低 LV
浮游遗迹群 2	烈破の咒文书 IV	ヒポグリフ	LV31
浮游遗迹群 2	天破の咒文书 IV	ダークドラゴン	LV32
浮游遗迹群 3	魔雨の咒文书 IV	スキュラ	LV31
浮游遗迹群 7	辉星の咒文书 II	クリスタルドラゴン	LV34
浮游遗迹群 14	光精の咒文书 II	エセリアルビューティ	LV43
浮游遗迹群 15	冰碎の咒文书 II	エセリアルビューティ（女右）	LV40
浮游遗迹群 15	灾涡の咒文书 II	エセリアルビューティ（女左）	LV40
浮游遗迹群 15	辉圣の咒文书 II	クリスタルドラゴン	LV45

十二神将

十二神将是本作的隐藏 BOSS，只要持有“十二神将の音叉”前往指定场所，那么该处的敌人就会替换成对应的神将。注意战斗仍然是敌全灭，难度也较普通的战斗高得多。



神将有几率掉落所持的特殊武器以及 2 级龙语攻击魔法，此外还有可能掉落ダイダロス・ギア、ダイダロス・ラック以及オリハルコン，打倒神将后会获得相应的称号。

称号	出现场所	敌	所持武器	所持咒文书
第一ノ将	死者の宫殿 B86	ビジャ	毗沙门	冰碎の咒文书 II
第二ノ将	海贼の墓场 青碧の大空洞	エーニャ	焰魔	灾涡の咒文书 II
第三ノ将	フランパ大森林 深奥部	マイトレーヤ	金毗罗	歪土の咒文书 II
第四ノ将	死者の宫殿 B96	イジャーナ	伊舍那	灾涡の咒文书 II
第五ノ将	死者の宫殿 B93	チャンドラ	战捺罗	冰碎の咒文书 II
第六ノ将	浮游遗迹群 4	ヴァーユ	伐折罗	弹雷の咒文书 II
第七ノ将	フランパ大森林 神变の大虚	ヴァジラ	金刚杵	弹雷の咒文书 II
第八ノ将	浮游遗迹群 8	ラクシャ	罗刹	暴岚の咒文书 II
第九ノ将	死者の宫殿 B77	アフラマ	阿修罗	热焦の咒文书 II
第十ノ将	死者の宫殿 B89	アスラマ	娑伽罗	冥魔の咒文书 II
第十一ノ将	浮游遗迹群 中央庭园	アディティ	罗吼	冥魔の咒文书 II
第十二ノ将	浮游遗迹群 14	サルンガ	波夷罗	辉星の咒文书 II

十二神将の音叉除了两个特定 BOSS（二次 B100 的ブラックモア以及 DLC1 中的 B115 的ロデリック王）会掉落之外，需要通过合成来获得。

合成书：ダイダロス秘传书（死者の宫殿 B100 ニバス掉落）

合成内容：十二神将の音叉＝ダイダロス・ギア＋ダイダロス・ラック＋オリハルコン ×2

素材入手方法：ダイダロス・ギア和ダイダロス・ラック（死者の宫殿 B100 ニバス必定掉落、十二神将有几率掉落）、オリハルコン



（十二神将有几率掉落和偷盗、エセリアルビューティ有几率偷盗、バーサの神殿 至圣所 BOSS（第二次）有几率掉落）

另外，需要注意音叉是消耗品，进入和神将的战斗后数量 −1，无论是退却还是获胜。因此，要打十二神将的话，请穿越回去刷 12 次 100 层死宫。显然，这是一个非常 BT 和无聊的设定……

禁咒

原版在攻下バーニシア城之后，可以开始寻找禁咒的分支剧情，最后 4 巫女转职为特殊职业シャーマン，同时在 4 个神殿获得 4 属性的禁咒以及属性盾。在 PSP 版中，禁咒相关情节做了很多改动，具体过程如下：

1. 剧情进行到第 4 章的バンハムーバの神殿情节完成后，回到フィダック城举行会议，之后查看华伦日记中的新闻“エクシター岛で谜の大爆发”，地图上出现前往死者之宫殿的路线。

2. 完成バスク村的战斗，之后上方会出现ラザン砦，进去会有两场战斗，可救出龙使オクシオーヌ，L 路满足条件的话她会加入队伍。

3. 查看华伦日记中的新闻“ラザン砦に败残兵の姿”（未出现的话先去进行几次战斗），ラザン砦重新变成红色的战斗地点，进入会发生战斗。

4. 将主线剧情推进到攻下バーニシア城（姐姐是否死亡均可），回到フィダック城，剧情之后阅读华伦日记中的新闻“沈没船ラムゼン号の引き上げ”，地图上出现グリムスピーの町。

5. 完成グリムスピーの町的战斗后，查看华伦日记中的新闻“袭击を受ける各地の砦”，各处的砦变成可战斗地点。

6. 完成全部 6 个砦的战斗之后，前往コリタニ城会发生禁咒的相关剧情，在回答大神官的提问时选择“2. 自信がある”

7. 接下来再前往 6 个砦，可以打开神殿的封印，前往神殿的最深处

8. 打倒神殿最深处的守护兽后，可获得相应的称号，并获得对应属性的禁咒以及特定的合成书

9. 打倒全部 6 个神殿的守护兽之后，可获得 3 个巫女之证

10. 之后 6 个神殿重新变成战斗据点，可反复前去战斗，守护兽会掉落装备、稀有物以及 1 个巫女之证





具体守护兽的掉落情况如下表所示，注意出战的我方最高等级会影响获得的物品，35 级是一个分界线。如果初次来等级太低的话，可在等级提升后通过命运之轮穿越来再次进行禁咒剧情。

砦名	神殿名	属性	合成书	禁咒（34 级以下）	禁咒 2（35 级以上）	二次战斗掉落
ボード砦	ゾショネルの神殿	火	格斗武器练成秘传书、防具练成秘传书（34 级以下） 盾防具练成秘传书、装身具雕金技法书 III（35 级以上）	灼光の咒文书	灼光の咒文书、灼光の咒文书 II	フレイムシールド、ファイアガントレ、オヴェリス白金货、巫女の证
ラザン砦	リューネラムの神殿	冰	投掷武器炼成秘传书 II、装身具雕金技法书 IV	波冻の咒文书	波冻の咒文书、波冻の咒文书 II	フロストグリーブ、オヴェリス白金货、巫女の证、魔鸟の羽根
ゲッコー砦	バーサの神殿	土	弓练成秘传书、防具练成秘传书	激震の咒文书	激震の咒文书、激震の咒文书 II	ナサロークメイル、オヴェリス白金货、巫女の证、オリハルコン
ゲルド砦	グルーザの神殿	水	斧枪锤练成秘传书、刀练成秘传书	青烈の咒文书	青烈の咒文书、青烈の咒文书 II	トラロク、オヴェリス白金货、巫女の证、古代树の化石
ダムサ砦	ハーネラの神殿	风	格斗武器练成秘传书、弩炼成秘传书	破空の咒文书	破空の咒文书、破空の咒文书 II	ヴァイナテーヤ、オヴェリス白金货、巫女の证、魔鸟の羽根
クァドリガ砦	ネッサローの神殿	雷	剑练成秘传书、棍鞭练成秘传书	光爆の咒文书	光爆の咒文书、光爆の咒文书 II	ソロトル、オヴェリス白金货、巫女の证、魔龙の髭

秘技 通过命运之轮的穿越点来快速刷巫女证

比如，先在救出公主后，把禁咒的剧情推进到完成了 5 个神殿，接着去占领王都并离开，圣骑士的剧情发生后存档，这样命运之轮中的此处的穿越点就更新了分支剧情的进展。以后穿越到这里后就只剩下一个神殿要打，也就是打 6 战就可以拿到 3 个巫女证，但是要保证这里的穿越点记录不被修改。

分支剧情

德尼姆转职君主的第二途径

成功让卡秋娅加入，则回フィダック城后获得王女之证；相反，卡秋娅未加入，则在フィダック城获得君主之证，这个方法大家都知道。

另一个方法在 SFC 版也有：如果卡秋娅正常加入但是在到王都ハイム间的两个战场中战死的话，那么回到フィダック城同样会转职成ロード，并且出现了新的地点ボルター沙漠，此处可以得到的战利品就是第三把火枪——カマンダスガン。

在 PSP 版中，也有类似的剧情，但是具体的过程也有差别，具体所需的条件如下：

1. 剧情要打下ウェアラムの町，没有进王都

2. 分支要去グリムスビーの町救出枪手

3. 卡秋娅死亡（耗光 3 格心）

满足以上三项，回去フィダック城触发剧情“铳の冲击”获得君主之证，同时ウェアラムの町成为新的战斗地点，BOSS 是和 SFC 版本相同的无神论者フィリニオン。

姐姐死亡后，可以穿越回说得姐姐成功的バーニシア城，然后去フィダック城，情节后她就会加入，不需要重新穿越到之前的点去救她。

ハボリムの正体

和 SFC 版类似的分支情节，不过这次由于加入了暗黑骑士オズマ成为同伴的情节，这一分支被分成两个路线：L 路线完成オズマ的加入情节，华伦日记中即可增加时事“ハボリムの正体”，其余路线的具体情况如下。

1. C 或者 N 路线时，先在第 3 章让ハボリム加入，然后剧情推进到第 4 章夺回王都海姆之后

2. 离开王都，出现圣骑士兰斯洛特的相关剧情

3. 之后查看华伦日记中的新闻“解放军に二重スパイ”

4. 将ハボリム的忠诚度提升到 80 以上

5. 再前往クリザローの町即可发生ハボリム坦白身分的剧情。



称号

在本作中，一共可获得 92 个称号（其中数个需要完成 DLC 的剧情），具体情况如下表

第 1 章

称号	路线	取得条件
ゴリアテの若き英雄		ロンウェー侯爵救出自动取得
尸と踊る男		クァドリガ砦战胜ニバス
ウォルスタの独立を望む者		古都ライム选择“1. いずれにせよ放ってはおけない。”，救出后选择“1. ウォルスタの未来のため。”
真の平和を望む者		古都ライム选择“1. いずれにせよ放ってはおけない。”，救出后选择“2. 真の平和のため。”
共斗を拒绝する者		古都ライム选择“2. 助けたいのはやまやまだけど…。”，过关时システィーナ生存
ことなかれ主义者		古都ライム选择“2. 助けたいのはやまやまだけど…。”，过关时システィーナ死亡

第 2 章

称号	路线	取得条件
汚れた英雄	C	选择 2 章 C 路线
敌の命を救うもの	C	ボルドュー湖畔救出アロセール
亲友に刃を向ける者	C	タインマウスの丘过关时アロセール死亡
身の证を立てし者	C	タインマウスの丘过关时アロセール生存
互助の精神を持つ者	C	クァドリガ砦接受バイアン的システィーナ救出依赖
己を优先する者	C	クァドリガ砦拒绝バイアン的システィーナ救出依赖
仲间と共に进む者	C	ボード砦 ヴァレリア解放战线アジト的情节后选择“一绪行こう、システィーナ。”
受け入れざる者	C	ボード砦 ヴァレリア解放战线アジト的情节后选择“理想だけ追いかけていても、”
ゴリアテの虐杀王	L	选择 2 章 L 路线
无法者の敌	L	クァドリガ砦救出佣兵ザパン
杀戮王を破りし者	L	タインマウスの丘在グアチャロ离开战场前打倒ウィノア
责から逃れる者	L	古都ライム的剧情中，选择『…仆に公爵の代わりは无理だよ。』
觉悟を持つ者	L	古都ライム的剧情中，选择『ああ…、それは仆の役目だ。』

第 3 章

称号	路线	取得条件
归还した英雄	N	选择 3 章 N 路线
暗黑骑士を破りし者	N	ボード砦救出セリエ
尸人の救济者	N	港町アシュトン救出オリアス和デボルド
魂の解放者	N	ダムサ砦的战斗胜利
亡国の残党を讨ちし者	N	コリタニ城的战斗胜利
穷地を救う者	N	クァドリガ砦过关时フェスタ、タムズ、カモス生存（可处于战斗不能状态）
アルモリカの守护者	N	アルモリカ城情节后，完成港町ゴリアテ的战斗
理想を追い续ける者	C	选择 3 章 C 路线
己の正义を贯く者	C	コリタニ城的战斗胜利
汚れなき英雄	C	ブリガンテス城 城内的战斗胜利
定めに立ち向かう者	C	バハンナ高原救出ハボリム
阴谋を止める者	C	コリタニ城的战斗胜利
想いを托されし者	C	コリタニ城选择单挑并获胜
暗黑骑士を退けし者	C	ボード砦的战斗胜利
新たなる指导者	L	选择 3 章 L 路线
任务に彻する者	L	ブリガンテス城战斗后的剧情中选择『もちろんそうです。』
真の敌を知る者	L	ブリガンテス城战斗后的剧情中选择『そんなことはありません。』
国を取る者	L	コリタニ城的战斗胜利
ガルガスタン军を灭ぼす者	L	アルモリカ城的战斗胜利
暗を进む者	L	古都ライム救出ハボリム

第 4 章及以后

称号	路线	取得条件
南ヴァレリアの解放者		进入第 4 章
血涂れの英雄		ブリガンテス城不发生无血开城的情节
平和主义者		ブリガンテス城发生无血开城的情节（德尼姆卸下全部装备，从南门进入）
王女杀し		バーニシア城城内的战斗中，カチュア死亡（需要之前在神殿回答大神官的问题时选择 1）
悲运の英雄		バーニシア城过关后，说得カチュア失败
王女を救いし英雄		バーニシア城过关后，说得カチュア成功
内乱に终止符を打つ者		ハイム城过关（カチュア生存）

第 4 章及以后		
称号	路线	取得条件
霸道を歩む者		ハイム城过关（カチュア死亡），在之后的剧情中选择「见て见ぬフリを～」
秩序を正す者		ハイム城过关（カチュア死亡），在之后的剧情中选择「严罚に处す。」
ヴァレリアの指导者		分支情节“铳の冲击”发生后
财宝の收夺者		海贼の墓场 圣地完成后，带走海贼的财宝
圣地にたどりつきし者		海贼の墓场 圣地完成后，不带走海贼的财宝
深渊へと踏み出す者		死者の宫殿 B3 过关，且隐藏门打开
堕ちた尸术师を讨伐せし者		冥府の祭坛（死者之宫殿 B100）对ニバス的战斗胜利
暗の霸王を讨伐せし者		游戏通关
暗の武王を讨伐せし者		击败ロデリック王（完成 DLC1 的剧情）
只眼の暗黑骑士を讨伐せし者		击败暗黑骑士ランスロット（完成 DLC3 的剧情）
第一ノ将を讨伐せし者		十贰神将ビジャ讨伐
第二ノ将を讨伐せし者		十贰神将エーニャ讨伐
第三ノ将を讨伐せし者		十贰神将マイトレーヤ讨伐
第四ノ将を讨伐せし者		十贰神将イジャーナ讨伐
第五ノ将を讨伐せし者		十贰神将チャンドラ讨伐
第六ノ将を讨伐せし者		十贰神将ヴァーユ讨伐
第七ノ将を讨伐せし者		十贰神将ヴァジラ讨伐
第八ノ将を讨伐せし者		十贰神将ラクシャ讨伐
第九ノ将を讨伐せし者		十贰神将アフラマ讨伐
第十ノ将を讨伐せし者		十贰神将アスラマ讨伐
第十一ノ将を讨伐せし者		十贰神将アディティ讨伐
第十二ノ将を讨伐せし者		十贰神将サルンガ讨伐
封印の守护を讨伐せし者		击败封印的守护者キャンディス（死宫 B101，需要 DLC1）
深紫の尸灵王を讨伐せし者		冥府の祭坛（死者之宫殿 B100）对ブラックモア的战斗胜利（需要收集四风神器，再次来到 B100）
海の魔女讨伐せし者		ユーリア加入
风の守护兽讨伐せし者		ガーディアン・ヴァイナテーヤ讨伐
土の守护兽讨伐せし者		ガーディアン・ナサローク讨伐
雷の守护兽讨伐せし者		ガーディアン・ソロトル讨伐
水の守护兽讨伐せし者		ガーディアン・トラロク讨伐
火の守护兽讨伐せし者		ガーディアン・イーフリート讨伐
冰の守护兽讨伐せし者		ガーディアン・リヘンツェル讨伐
悲剧の英雄王		游戏通关（カチュア死亡时）
修罗を往く者		游戏通关（カチュア死亡，且达成隐藏结局的条件）
ヴァレリアの英雄		游戏通关（カチュア生存时）
运命を知る者		三种结局都完成过
统一王		从不在战场退却和使用战车的情况下通关
定めと共に步む者		从不在战场退却和使用战车的情况下冥府の祭坛（死者之宫殿 B100）对ニバス的战斗胜利
魔に近づきし者		从不在战场退却和使用战车的情况下封印の间（死者之宫殿 B115）的战斗胜利
不惑の登顶者		从不在战场退却和使用战车的情况下完成サン・ブロンサ遗迹最上层的中央庭园
车轮を止める者		从不在战场退却和使用战车的情况下通关后附加的カーテンコール全部内容（需要 DLC1 ～ 3）
真の英雄		战死者在 11 ～ 20 人之间的情况下通关
希代の知将		负伤者在 11 ～ 20 人之间的情况下通关
伟大なる战术王		战死者在 1 ～ 10 人之间的情况下通关
大いなる战略王		负伤者在 1 ～ 10 人之间的情况下通关
无血の统一王		战死者为 0 的情况下通关
无伤の英雄王		负伤者为 0 的情况下通关

魔女デネブ

号称不老不死的魔女デネブ是“《皇家骑士团》系列”每作都会出现的同伴，加入方法各不相同。在原版可通过在魔女商店购买 255 个物品来使得她加入，在 PSP 版条件就要复杂得多，被称为隐藏同伴中的隐藏同伴，直到官方攻略本发售之后，加入条件才被玩家了解。具体加入条件如下：

加入路线：全路线

加入条件

1. 剧情进行到第 4 章的バンハムーバの神殿情节完成后，回到フィダック城举行会议，之后查看华伦日记中的新闻“エクシター岛で谜の大爆发”，地图上出现前往死者之宫殿的路线，需要前去バスク村完成这里的战斗。

2. 在魔女店中购买 9 种オーブ各 5 个（オーブ通过拍卖各种龙后在商店出现，购买数量可超过 5 个，各次购买的数量会累计，但是只计算在魔女店中购买的量）



3. 满足以上两个条件后，离开魔女店时出现剧情

4. 此时选择第 2 项“いやいや、何を言ってるんですか”，剧情后デネブ作为 GUEST 临时加入，同时バスク村成为新的战斗据点

5. 前往バスク村完成战斗（打倒 BOSS 或者打至濒死均可），剧情之后デネブ正式加入，职业为セイレーン

6. 魔女店改由カボちゃん继续营业

在 SFC 版本中，魔女会有强化形式加入的方法，在 PSP 版同样如此，具体条件是在触发 3 的剧情之前，在魔女店出售 30 个玻璃南瓜（ガラスのカボチャ），这样在デネブ加入时，她的职业就不是セイレーン，而是专用职业うぃっち，转职证（魔女ッコの证）也可以之后在カボちゃん的店中购买。已经收了普通魔女的话，可以穿越回 4 章（神殿或者更后的点），将魔女除名，再按照新条件重新收一次。

ガラスのカボチャ主要在死者之宫殿中获得，可通过反复刷 B1 的フェアリー和グレムリン的稀有掉落来获得，当然，需要足够的时间和耐心。另外，购买 45 个オーブ共需 40.5 万资金，这些也是要事先准备好的。

至于魔女商店，只要到第 4 章，查看华伦日记中的新闻“魔女デネブのお店”就会出现，在指定的日期前往对应的城镇商店就可以遇到她，具体日期如下

开店时间（カボちゃん相同）	
日期	场所
1,15	港町オミシュ
2,16	グリムスビーの町
3,17	王都ハイム
4,18	ウェアラムの町
5,19	バーニシア城
6,20	港町ゴリアテ
7,21	アルモリカ城
8,22	古都ライム
9,23	クリザローの町
10,24	フィダック城
11,25	バルマムッサの町
12	コリタニ城
13	港町アシュトン
14	ブリガンテス城

SFC 版每个城镇魔女会停留两天，因此比较容易遇到，PSP 版推荐在古都ライム和フィダック城来回移动来找到适合的时间。

和普通的商店相比，魔女店不出售任何装备，但是咒文书和道具方面就有不少稀有商品，例如盗贼转职证、免罪符（将尸化的单位转为正常单位）、尸灵术的触媒等等。换成カボちゃん开店之后，可以在收到歌姬后购买歌姬之证、乐谱以及触媒ディーバの写谱；在华伦加入后（需要 DLC1），可以购买占星术士之证。

特殊商品一览

神圣魔法	
除灵の咒文书 II	学会魔法イクソシズム II
解魔の咒文书	学会魔法ディスペル
流刻の咒文书	学会魔法バンキッシュ
净化の咒文书	学会魔法クリアランス
身命の咒文书 II	学会魔法ヒールプラス II

暗黑魔法	
天破の咒文书 III	学会魔法メテオインパクト III
吸能の咒文书	学会魔法ドレインパワー
缚手の咒文书	学会魔法シャックルボルト
缚足の咒文书	学会魔法フィクセイト

歌舞音曲	
魔曲の谱面	学会歌舞音曲情热のコンガ
咒歌の谱面	学会歌舞音曲魅惑のホローボ
愚音の谱面	学会歌舞音曲挑发的なマンボ
清音の谱面	学会歌舞音曲奋起のフォルクローレ

消耗品	
免罪符	将尸化的单位转为正常单位

触媒	
枯れた眼球の束	尸灵术触媒
肩胛骨の欠片	尸灵术触媒
盐渍け耳の干物	尸灵术触媒
血涂れの心脏	尸灵术触媒
ディーバの写谱	乐谱触媒

转职证	
魔女ッコの证	转职为うぃっち（需要满足魔女特殊加入条件）
歌姬の证	转职为ディーバ（需要让歌姬加入之后）
占星术士の证	转职为アストロマンサー（需要在 DLC1 让华伦加入）

同伴加入条件细节补充

顺便对上期的同伴加入条件进行几处细节补充，遇到按步骤进行却不发生相应情节的可以参考。

1.（大地之シェリー）满足其他条件，最后加入情节不发生的话，是水之オリビア忠诚度不足，尝试提高她的忠诚度。

2.（暗黑骑士オズマ）在グリザロー町的战斗中，ハボリム出战却没有选项，这也是因为他的忠诚度不足。

3.（暗黑骑士オズマ）满足其他条件，最后オズマ濒死却不投降，这是因为ハボリム在战场上处于战斗不能状态，需要先救活。

4.（通用）通过命运之轮・世界穿越来收人的时候，特别要注意对应穿越点相关同伴的生死情况，可通过华伦日记中的人物情报来确认。

DLC1“搜索华伦”

12月1号，本作的第一个DLC如期放出下载，注意目前只有在日服的PSN才有下载。具体的获得方法和游戏方法如下：

DLC1的获得方法

除了使用PSP直接访问PSN下载以及通过PS3下载DLC传送到PSP这两种方法之外，我们常用的还用通过MEDIA GO来获得DLC。

1. 下载安装MEDIA GO 1.6（HTTP://MEDIAGO.SONY.COM/CHS/DOWNLOAD）

2. 打开MEDIA GO，选择左侧的STORE

3. 找到命运之轮的内容，下载免费DLC（需要用日服的PSN账号）

4. 下载后在游戏内选择该DLC，传送到连接好的PSP中，但不要在PSP中直接运行该DLC

DLC的运行方法

1. 进入游戏，穿越至通关后的第二个穿越点（需要收到歌姫ユ－リア）

6. 查看华伦日记中的新闻“ブリガンテスの王”

7. 前往王都ハイム，会发生剧情，注意这需要赞诺比亚的4人（风使カノ－プス、两个白骑士ミルディン和ギルダス、歌姫ユ－リア，需要走L或者C路线通关并已经收了歌姫的档）全部已经剧情加入队伍

8. 剧情后前往死者之宫殿

9. B88结束后有相关剧情

10. B98结束后有相关剧情（B100没有），之后可前往B101

11. B101结束后有称号“封印の守护を讨伐せし者”。

12. B103是商店，内容和死者之宫殿的其他两个商店相同，可补充各种道具和咒文书。

13. B105结束后有相关剧情

14. B115为BOSS战，BOSS为罗迪利克王，类似霸王会召唤我方分身，华伦为NPC

16. BOSS身上可以偷盗奥伽盾和奥伽头盔，掉落死宫案内书Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ各3个，以及1个十二神将の音叉

17. 过关后回到王都，剧情后华伦加入，至于华伦的特殊职业证（占星术士の证）可以在カボちゃん的店里面买到。

18. B115（封印之间）结束时，如果满足从未退却和使用战车的话，会获得相应称号“魔に近づきし者”

转职证

本作中的职业系统相比原版做了本质改变，转职的条件从数值变为只消耗相应的转职证，同时特殊职业的同伴也可以进行转职。配合新的技能系统，在各职业间来回转换会是游戏中经常做的事情。

转职证获得的方式有在商店购买、对应敌方职业掉落、从对应敌方职业偷取、特定剧情后获得等多种，具体如下表：

普通职业		
转职证	对应职业	获得办法
战士の证	ウォリアー	商店（第1章开始时）、掉落（随机战斗中的对应职业）
射手の证	アーチャー	商店（第1章开始时）、掉落（随机战斗中的对应职业）
魔道士の证	ウィザード&ウィッチ	商店（第1章开始时）、掉落（随机战斗中的对应职业）
僧侣の证	クレリック	商店（第1章开始时）、掉落（随机战斗中的对应职业）
魔剑士の证	ルーンフェンサー&ヴァルキリー	商店（第1章开始时）、掉落（随机战斗中的对应职业）
骑士の证	ナイト	商店（第2章）、掉落（随机战斗中的对应职业）
恐骑士の证	テラーナイト	商店（第2章）、掉落（随机战斗中的对应职业）
狂战士の证	バーサーカー	商店（第2章）、掉落（随机战斗中的对应职业）
魔兽使いの证	ビーストテイマー	商店（第2章）、掉落（随机战斗中的对应职业）
剑客の证	ソードマスター	商店（第3章中盘）、掉落（随机战斗中的对应职业）
龙骑士の证	ドラグーン	商店（第3章中盘）、掉落（随机战斗中的对应职业）
忍びの证	ニンジャ&クノイチ	商店（第3章中盘）、掉落（随机战斗中的对应职业）
盗贼の证	ローグ	商店（第4章 デネブの店）、掉落（フランパ大森林）
铳士の证	ガンナー	剧情（第4章 救出枪手后）（3个）、偷盗（第4章バスク村ボス，ラザン砦内部 ガンナー）、掉落（ラザン砦内部/ガンナー（LV25））
魔术士の证	ウォーロック&セイレーン	掉落（随机战斗中的对应职业）、偷盗（ウォーロック&セイレーン）
尸术士の证	ネクロマンサー	剧情（クレシダ加入时）、掉落（死者の宫殿B18/ネクロマンサー）

大型兽		
名称	职业	入手方法
重步兵の证	ホプリタイ	掉落（随机战斗中的对应职业）、偷盗（ホプリタイ）
破坏士の证	ジャガーノート	掉落（随机战斗中的对应职业）、偷盗（ジャガーノート）
族长の证	ペイトリアーク&メイトリアーク	掉落（随机战斗中的对应职业）、偷盗（ペイトリアーク&メイトリアーク）
使魔の证	ファミリア	掉落（随机战斗中的对应职业）、偷盗（ファミリア）
风龙の证	クラウドドラゴン	拍卖（クラウドドラゴン）、掉落（随机战斗中的对应职业）
地龙の证	アースドラゴン	拍卖（アースドラゴン）、掉落（随机战斗中的对应职业）
雷龙の证	サンダードラゴン	拍卖（サンダードラゴン）、掉落（随机战斗中的对应职业）
水龙の证	フラッドドラゴン	拍卖（フラッドドラゴン）、掉落（随机战斗中的对应职业）
炎龙の证	フレイムドラゴン	拍卖（フレイムドラゴン）、掉落（随机战斗中的对应职业）
冰龙の证	フロストドラゴン	拍卖（フロストドラゴン）、掉落（随机战斗中的对应职业）
光龙の证	アークドラゴン	拍卖（アークドラゴン）、掉落（随机战斗中的对应职业）
暗龙の证	ダークドラゴン	拍卖（ダークドラゴン）、掉落（随机战斗中的对应职业）
砂泥兵の证	クレイゴーレム	拍卖（クレイゴーレム）、掉落（随机战斗中的对应职业）
硬石兵の证	ストーンゴーレム	拍卖（ストーンゴーレム）、掉落（随机战斗中的对应职业）
黑铁兵の证	アイアンゴーレム	拍卖（アイアンゴーレム）、掉落（随机战斗中的对应职业）
魔铁兵の证	バルダーゴーレム	拍卖（バルダーゴーレム）、掉落（随机战斗中的对应职业）

特殊职业		
名称	职业	入手方法
君主の证	ロード	剧情（第4章 カチュア死亡后，或触发分支情节铳の冲击）（5个）
勇者の证	レンジャー	剧情（第3章L ヴァイス加入时）（5个）
高僧の证	プリースト	偷盗（フランパ大森林 诱いの裂目或冻解の溪流 クレリック）
王女の证	プリンセス	剧情（第4章 カチュア生存时）（5个）
异端僧の证	ダークプリースト	掉落（第4章 空中庭园8F 18F テンプルナイト）
占星术士の证	アストロマンサー	商店（デネブのお店）（デネブ和ウォーレン加入后）
飞翔者の证		掉落（随机战斗中的对应职业）、偷盗（フランパ大森林诱いの裂目 ホークマン）
白骑士の证	ホワイトナイト	剧情（第3章 ミルディン加入时）（5个）
巫女の证	シャーマン	剧情（第4章 禁咒イベントの6砦终了时）（3个）、掉落（第4章禁咒情节结束后的各神殿守护兽）
魔女ッコの证	うぃっち	商店（デネブ的店，需要デネブ以うぃっち职业加入后）
歌姬の证	ディーバ	商店（デネブ的店，需要デネブ和ユーリア加入后）、剧情（カーテンコール ユーリア加入时）（3个）
神殿骑士の证	テンプルコマンド	掉落（第3章C フィダック城城内 オズ、オズマ（LV32以上）、第3章L フィダック城城内 オズ（LV32以上））、偷盗（ヴァネッサ街道 ゾンビのテンプルナイト（LV21））
海贼の证	バッカニア	剧情（海贼の墓场 选择拿回财宝）（1个）、掉落（カーテンコール海贼の墓场圣域 スケルトン）（需要除灵）

特殊职业的转职证大多可以通过特定剧情获得，比如白骑士の证、王女の证等等，这些可以使用命运之轮·世界来反复穿越刷。另外，有些特殊职业是有多个同伴可以转职的，具体有：



职业	可转职的同伴
レンジャー	ヴァイス、アゼルスタン
ヴァルタン	カノープス、普通鹰人单位
ホワイトナイト	ミルディン、ギルダス、オズマ、ラヴィニス
ディーバ	ユーリア、南瓜人形
シャーマン	システィーナ、セリエ、オリビア、シェリー、ユーリア、デネブ
バッカニア	アゼルスタン、デニム、カノープス、ヴァイス

强力秘技发现！隐藏的二周目？

在本作中，通关后用命运之轮·世界可以随时穿越到各时间节点，用这种方法替代了一般游戏继承某些数据的二周目。不过如果你是因为某些原因需要重新开档的话，有秘技可以让你继承全部的资金和道具！具体过程如下：

1. 开始游戏，并进行到圣骑士一行加入成为GUEST，注意不要前去アルモリカ城发生战斗。此时存档，记为A档

2. 回到标题画面，选择バトルチーム对战→バトルチームの编集→新规做成，选择要继承的存档，记为B档

3. 确定骑士团名字，进入编成画面时按×键退出，并退回到标题画面

4. 接下来先读取B档，再读取A档

5. 前往アルモリカ城进行战斗，战斗结束后就会发现已经获得了B档的全部装备、物品以及资金

不过这样会让前期的战斗毫无乐趣，将来是否会出现异常后果也暂时不明，因此要谨慎使用这一秘技。

游戏进行时 实用主义至上

IT'S GAMING

本期主持：脆薯条



近段时间编辑部的游戏风潮真是瞬息万变，从《使命召唤　黑暗行动》发售后，小编们的睡觉时间就依次递减……紧接着自然是万众瞩目的《GT 赛车 5》，雷电每天只睡 5 小时的工作精神着实令人佩服，不过我倒是觉得他开始有点黑眼圈了（大家可以看看上期的四格漫画）。进入 12 月后就是狩猎季的开始，雷电、九兵卫与洛克三人可要好好大干一番，每每想到他们 3 个人坐在一起联机的情况，我就觉得好笑……特别是洛克专门“躺着都中枪”。

上期《使命招唤》的研究中，有两处成就 / 奖杯说明不够详细。小条特此补出。

投稿地址　兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社收　邮编　730000
tt@ucg.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿!

负罪少女 友情与羁绊的故事

原名：クリミナルガ-ルズ　机种：PSP　类型：角色扮演

本作在发售前已经挣足了眼球，乍看之下是一个单纯卖肉作品，实际玩过才发现，其实是一个相当不错的二线作品。剧情上少女间的友情与羁绊刻画得相当出色，战斗系统也十分讲究人员搭配与策略，请 RPG 爱好者与剧情爱好者都不要错过本作。

阳光成员リオン

人物分析

本作一共拥有 7 名可操作角色，每个少女都有各自的特长与能力，对应怪物的属性特点等选择不同的角色搭配十分重要。

キサラギ擅长异常属性攻击，其中毒属性攻击对于 BOSS 磨血十分实用，地图技能探测宝箱也比较实用。奥义是附带毒与麻痹效果的大伤害攻击。

サコ物理攻击较高，多附带火属性，针对地属性敌人比较有效。奥义是友方全能力上升。

ユコ拥有全体恢复与异常消除技能，面对带异常属性攻击的敌人能够派上用场。奥义是敌人全能力下降，配合サコ使用能给我方带来很大优势。

アリス魔法攻击最高，多为冰系魔法，针对火属性敌人能造成相当的伤害，无属性魔法的泛用性也比较高。奥义为伤害最高的无属性魔法。

トモエ物理攻击最高，多为单体全体大伤害招式，附带即死效果的攻击对于清小怪十分有效，可作为主要的伤害输出。连携攻击分别为冰属性雷属性，在对应属性怪物也能起到相当的作用。地图技能是回到上一个休息点，十分有用。奥义是超强伤害的物理攻击。

ラン物理防御最高，附带全体防御、全体复活等技能，能有效增强队伍的生存能力，特别是对应 BOSS 的蓄力攻击，能防止一回合团灭，是队伍的领队核心人物。部分攻击附带雷属性，针对冰系敌人有特效。奥义是全体无敌，能够有效防御 BOSS 的蓄力攻击。

シン特点是能带动其他角色进行追加攻击，发动追加攻击的时候切记将对应角色换上场。前期就能一次增强我方多项属性，并且本身自带各种属性攻击，还能给自己和队友回复 MP，泛用性极高，推荐重点培养。奥义是全体最强招式追击，可在一回合内给予敌人最高伤害。



完美结局



一周目成为骑士的角色关系到最后结局，所以之前务必留好存档。通关之后会提示你保存通关存档，读取通关存档之后，再次进行到原来结局的地方会多出个选项，选择回去能触发新的剧情。进入最终迷宫后，找到 6 瓶骑士化药，将所有的角色都变成骑士以后，来到原先进不去的大门里迎接 BOSS 战，战胜后迎来完美结局。

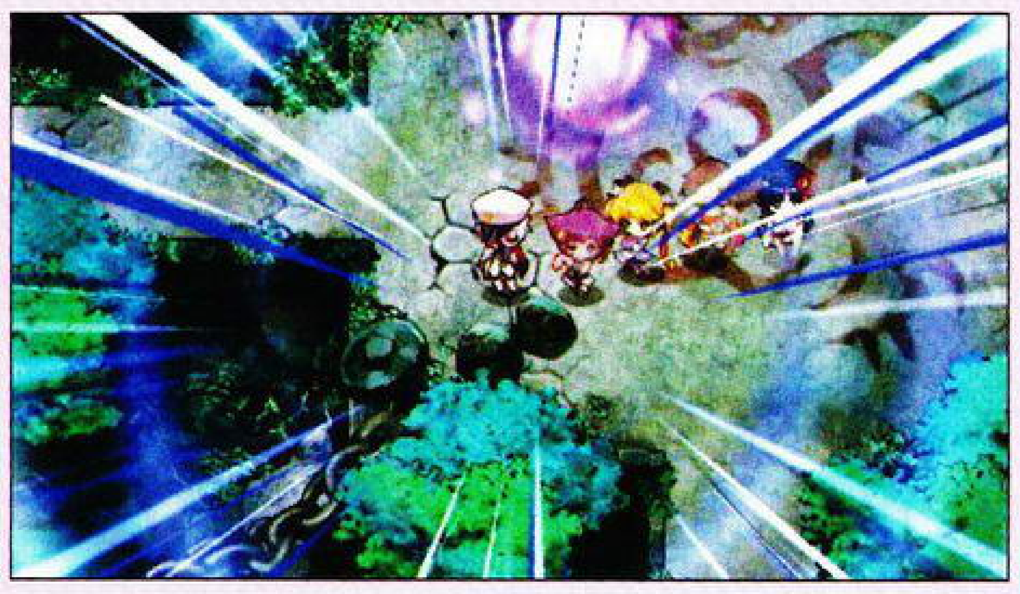
教导系统

少女可以通过教导学会新的技能，还能够触发 Girl's Order 任务。一共有 5 种教导方式，随着游戏的进行会慢慢解开。但是愈しモミモミ只有变成骑士后的角色才可以进行。LV4 等级下全部 VERY　GOOD 完成的话，才能消除迷雾解开 CG。教导中“ぬるぬる教导”与“さわさわ指导”有点难度，这里作重点提示。

ぬるぬる教导：先右推摇杆，感觉差不多的时候拉回来，使剩余液滴在 1～2 滴为宜。然后用向右轻推摇杆立马回拉的方式一滴滴补完。在最高难度下，看到液滴数变成 10 就可以回拉了。

さわさわ指导：推荐使用摇杆，向着目标图标移动的时候，要注意图标的走向，随时调整方向。靠近目标图标的时候回拉摇杆减速，然后慢慢靠近目标图标，判定不是很严格，大约有一半左右重合就可以按○了。因为每次目标图标的出现位置是差不多的，随机到三个图标位置靠近的时候比较容易完成。

隐藏迷宫



在最终迷宫的某个角落可以看到一个告示牌，上面提示了“上上下下右右左左○”这条秘技。当完美结局 STAFF 表结束后，输入这条秘技就能够进入隐藏的迷宫，打败四角的四天王后，才能进入中间大门挑战隐藏最终 BOSS。注意在隐藏迷宫里不能使用瞬间回到休息点的技能跟物品，所以要做好充分准备再出发。

《使命召唤　黑暗行动》成就 / 奖杯补充①：僵尸博士成就：推荐五角大楼，钱打够，差不多在 5000 元上下，开门到三楼，拉传送开关，这样在以后每回合开始前博士会随机乱入，建议在 5 到 7 波前拉开关，这样博士血量较少，单人看准后掌握提前量扔手雷再加乱枪一通扫射基本搞定！

王者天下 一骑斗千之剑

一骑当千、战国无双！

原名	キングダム 一骑斗千の剑		
机种	PSP	类型	动作

《王者天下》是Konami公司在PSP平台上公布的一款无双类动作游戏，游戏根据在日本连载的同名漫画改编，讲述的是中国战国时期的故事。游戏的同屏人数和动作流畅度方面的表现还算是不错的，现在就让我们一起来体验一下吧。



操作说明

摇杆	移动
十字键←→	调整视角／切换锁定目标
十字键↑↓	切换士兵阵型
○	跳跃／触发特殊动作／上下马
×	回避／按住可高速移动
□	弱攻击
△	强攻击
L	视角回中／按住可锁定目标
R	防御
START	跳过动画／打开菜单

系统介绍

基本流程

玩过任何无双类游戏的玩家都可以轻松上手本作，进入故事模式后绿色图标的为剧情介绍，红色图标的就是战斗关卡了。故事模式下可以任意重复挑战已经通过的关卡。战斗中消灭杂兵队长级人物或者消灭全部杂兵即可开启前进的道路，有些关卡还需要和某些人物合流，只要走到要求的人物身边就可以完成了。游戏设定中可以选择打开敌人的HP显示，这样通过锁定可以快速消灭队长开启道路，不过杂兵击破过少的话通关会影响评价的。游戏流程中还会出现一些冒黄气的ACTION图标，靠近后按○可以触发特殊动作继续前进。地图中有很多箱子之类的物品可以破坏，从中可以获得HP补给和各种能力的临时提升道具，击破敌人队长和BOSS也会掉落一些道具。



战斗系统

游戏一开始的战斗就是□与△的配合的连续攻击，玩过“《三国无双》系列”的玩家应该很熟悉这种设定了。第二关剧情后游戏战斗模式的全貌即可展现给大家了，游戏中会有数名士兵保护在主角周围，并且玩家可以通过十字键来控制这些士兵的阵型。这些士兵不但会在玩家连续技中的重攻击下使用种类不同的特殊攻击并且每种阵型下有两种不同的蓄力技可以使用，分别按住□和△攒满蓄力条即可发动对应的蓄力技，而蓄力条积蓄的速度和士兵的士气直接挂钩，士气越高蓄力越快，士气需要玩家通过不断杀死敌人获得高HIT数来增加，每使用一次蓄力技士气都会下降，蓄力技不但威力巨大而且范围甚广，可以说是我们的杀手锏级别的招式。除了杂兵战外，游戏中最有难度的就是BOSS战了，BOSS一般都有很多霸道的高伤害范围技，我们在杂兵战中很少用到的翻滚回避和防御在BOSS战中都是非常有用的。防御虽然只能防御正面的攻击，但是游戏中有弹反的设定，只要再敌人的普通攻击打到自己的瞬间按防御就可以弹开敌人从而获得进攻机会，游戏中的弹反时间要求很宽裕，灵活运用的话BOSS的一切普通攻击都是我们反击的机会，但是BOSS身上发光的特殊攻击技能一般都是不能防御的，我们只能通过翻滚来回避。游戏中的一些关卡内还有马匹可以骑乘，按住×可以加速撞人。



故事模式

游戏中除了故事模式外的最主要的战斗模式，与该模式比的话，故事模式完全可以说就是一个试玩，在这个模式下除了战斗外，我们还要编成队伍，不但可以控制主角还可以控制很多故事模式中的其他角色，除了操控角色外还需要编成四名护卫士兵。除了编成人员外，这个模式下还允许玩家装备武器、防具和饰品等等，并且还有商店的设定，玩家可以通过战斗获取金钱来商店内换取各类装备道具，连护卫士兵也可以在商店中招募新人。该模式下的战斗除了要消灭指定的目标BOSS外还要尽量的探索地图，搜刮道具，各类装备道具都分布在地图中的各个地方，收刮完毕后消灭目标即可过关，在过关结算时除了会显示评价外还会取得经验值让我方角色和护卫士兵升级，通过等级的提升还会习得新的战斗蓄力技和人物自身技能。这个模式更是支持联机过关，可以说另一个模式才是这个游戏的主菜，游戏的全部乐趣都在这个模式里了。



收集要素

タンワコイン是本作中的一种特殊货币，用于在アナザーモード中交换景品。这些景品都是些强力的装备，对任务的完成有很大帮助。只要在故事模式关卡中达成特定条件，就会提示特别道具出现，然后到地图上×的位置取得并过关后才能获得。这些条件可以在シークレットリスト中查看，每关有4个，有的条件很具有挑战性，全部完成即可达到100%。



游戏中的小心得

1. 游戏的同屏人数很多，但是其实一定距离外的敌人都是不会动的，所以可以利用这一点单独引诱一小波一小波敌人进行消灭，在高难度任务下对方有攻击力超高的队长或者BOSS的时候这招十分有效。

2. 游戏中的蓄力技十分强大，但是在没有士气的时候蓄力很慢，不过由于心得1中所说的现象存在，我们完全可以边走边蓄力，等蓄力完成后再返回目标处松开手释放，用这招可以屈死很多高攻击力的敌人，圆筒阵下的大风车和大车轮两个蓄力攻击都是十分不错的适合此战法的技能。



《使命召唤 黑暗行动》成就／奖杯补充②：一弓爆6人成就：必须多人。推荐第一张图，抽到爆炸弓后，再存钱升级，升级后带吸引效果（跟猴子炸弹效果类似），这时最好叫队友和提高血量饮料，等到第7波左右，看准时机射到队友身上，静观其变。不解就继续射队友身上，成功后被射者和射出者都会同时解掉成就。凑断腿丧尸也可以，就是慢点儿。

文 铃 美编 木仙



大金刚的回归带给玩家的是熟悉、感动，还有摧残……开个玩笑，本作实在是太好玩了，不仅流程长度足够，关卡的风格也极为丰富。大金刚的动作有许多细节，吹气的动作相当滑稽，而且同样是从斜坡上走下去，大金刚面朝的方向不同，动作也完全不一样。本作的难度虽然有些高，但还是建议玩家坚持下去，毕竟功夫不负有心人，只有将游戏完整地玩过至少一遍，才能更好地感受“《大金刚》系列”的魅力。

通关时间： 通关时间为 10 小时左右。

超级大金刚 回归		Nintendo	平台动作
Wii	Donkey Kong Country Returns		美版
	2010年11月21日	1～2人	49.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

操作说明

由于本作需要用到的按键较少，常用的按键就那么两三个，体感的运用比较多，因此就不列表了，转而使用文字段落的形式给大家解释一下。

游戏中大金刚主要的动作有以下几个：跑动、跳跃、捡木桶、攀爬、锤击地面、翻滚、吹气。其中跑动由摇杆控制，跳跃是 A 键，长按与短按会造成大金刚大跳、小跳的区别。攀爬和捡木桶都是 B 键（Z 键也行），攀爬和捡起的过程中不能松开按键，否则大金刚就会松手或把木桶扔出去。锤击地面、翻滚和吹气需要晃动手柄，只不过锤击地面必须在大金刚站住不动时发动，翻滚需要在跑动中发动，吹气则需要大金刚在下蹲状态时发动。游戏中－键与＋键都是调出暂停菜单。

动作特性

本作没有加速跑的设定，如果在某些关卡的特殊位置需要赶时间，可以用翻滚来加快移动速度。在往左、右推动摇杆的情况下，持续摇晃手柄能够一直翻滚，翻滚的动作虽快，但停下来的距离不太好算，在悬崖众多的地带应谨慎使用。

大金刚主要的攻击方式是跳起来踩敌人，连踩三下就能获得一个金币，但从中期开始有些敌人是不能直接踩的，例如带火的敌人得先用吹气把其身上的火弄灭，然后才能放心大胆地踩下去。游戏中基本所有的敌人的特性都和它们看上去是一样的，具体能不能够直接踩，可不可以撞，大家只要稍微留意一下其外貌特征就行。



除了对付敌人，锤击地面还有一个更重要的作用就是激活机关或密道，一般这个时候都需要玩家双手交替上下晃动才行，其实也就是模仿大金刚的动作，平时如果只需要锤击一下，持有手柄的手晃动一下就行。

跳跃的幅度和高度主要由按键时间的长短来决定，游戏对跳跃部分的要求很高，许多地方都是大跳、小跳必须区分到位，完美操作，否则会立刻挂掉，特别是后期，想糊弄过去几乎是不可能的。因此建议大家在前期趁着关卡难度还没上去，赶紧在攻关的过程中熟悉跳跃的感觉，以免后期因为跳跃问题卡关。

收集要素

本作的收集要素为拼图和字母卡片，因为具体关卡的不同在收集要素的数量上会有变化（卡片 KONG 为每关四张不变），想要将游戏完美的玩家打一遍是绝对无法收齐所有物品的，因此需要反复挑战。另外，金币的作用是用来购买物品，而香蕉的作用则相当于“《超级马里奥》系列”的金币，到一百个就奖励一条生命。收集卡片 KONG 还关系到隐藏第九章的解锁，玩家要做的就是在通关一次后，收集每一关中的字母卡片，当一章中所有的 KONG 都收集齐，就能解锁每一章节的隐藏关卡，将这些隐藏关卡通关后会获得特殊道具，将八章的隐藏道具全部集齐才能进入最后的第九章。



大部分能看到的收集要素都不好拿，因为它们往往被放在十分危险的地方。凡是看不到的收集要素拿法都不难，但要找对地方需要花点功夫。游戏中有部分秘密通道，例如明显可以通过锤击来翻转的地面，这类型的密道中一般会放有一堆的香蕉或金币，玩家要做的就是控制大金刚将场景中的物品全部吃完，就会出现一块拼图，当然，这个是有时间限制的。

道具商店

本作的道具商店物品种类不多，但出售的商品样样实用。代表生命的气球应该是玩家最需要的道具了，直接买七条命是最划算的，只要十五个金币，换算过来两个金币差不多就有一条命了。所有的道具都是一次性的，包括附加关卡的钥匙，只不过钥匙购买后会自动使用，但其他道具需要在进入相应关卡前自行装备，最多只能装备一个道具，用完需要重新购买。游戏正篇一共有八章，所以钥匙就有八把，在每一章的商店单独购买就行，花费为二十个金币。

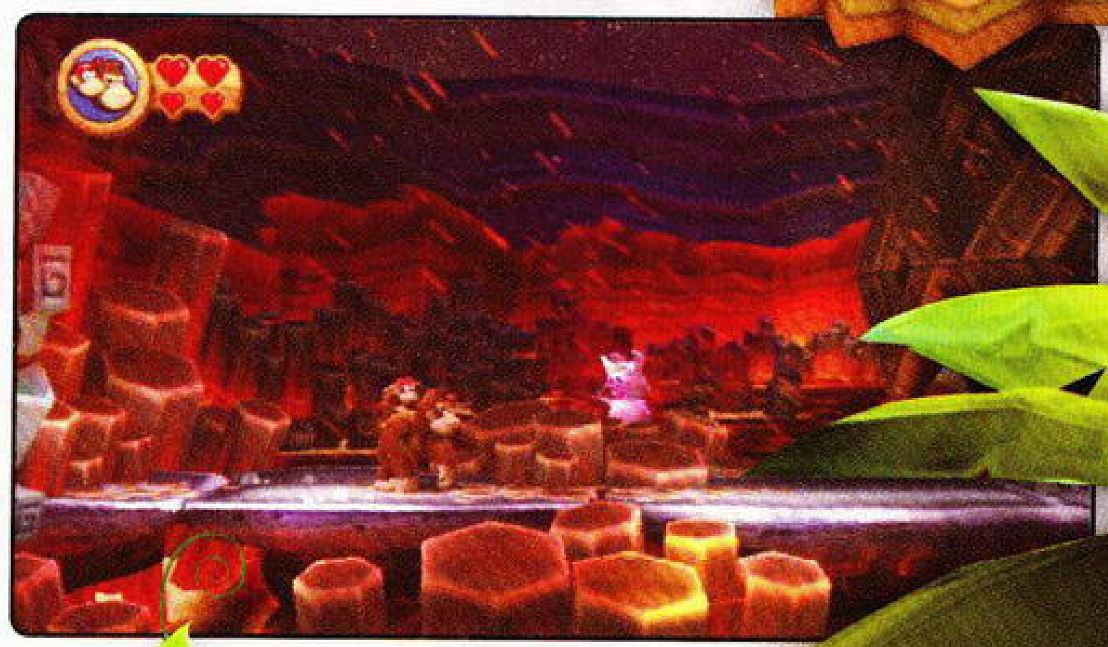
©Nintendo. All Rights Reserved.

关于木桶

木桶是场景中经常出现的道具，同时也是《大金刚》系列”标志性的道具之一。场景内的木桶分为四种：第一种就是放置于地上的普通木桶，作用为扔出去砸敌人；第二种是桶身上写有DK的木桶，它不仅和普通木桶一样可以用来攻击敌人，将其摔碎还能释放出小猴子，小猴子不仅能给大金刚带来额外的两格体力，还能补满大金刚本身的生命值，在跳跃时多点一下A键还能使用小猴子的喷射器滞空一段时间，不过一旦小猴子的两格体力用尽，就会立刻挂掉，大金刚的生命值也会恢复原状；第三种是悬在空中的木桶，大金刚跳进去就会被弹射到相应的方向和地点，桶身有箭头的木桶可以多次使用，有爆炸标志的木桶会自动发射，玩家不能控制具体的发射时间，有骷髅标志的木桶使用一次就会损坏；第四种是飞行的木桶，跳进去连按A键就能启动，之后靠A键这一个键来控制木桶的方向，操控难度是本作所有设定中最高的。

通关向导

通关向导是为实在打不过去的玩家准备的。关卡中的存盘点处有一只小猪，想必在游戏中玩家每次看到小猪都会发出开心的笑容，因为这就意味着之前打了无数次才通过的地方终于可以储存了。如果玩家在一块区域反复死亡好多次，小猪就会出现在存盘点或者关卡刚开始的地方，举起白旗使劲地摇。此时玩家只要走过去按下+键就能选择使用通关向导，不过一旦进入通关向导模式，本关的收集要素暂时就无法获得，虽然能解锁下一关，但本关在大地图上的显示也依旧是未完成的红色。



BOSS战打法解析

第一章 BOSS：本作中最好打的一个BOSS了，它的弱点在背上，需要跳起来踩它的背，不过要等它把背上的尖刺收起来才行。BOSS的招式方面以冲撞为主，偶尔会跑过来把大金刚吃到嘴里咀嚼两下，进入第二阶段后还会跳起来砸到地上制造冲击波。冲击波的行进速度其实是很慢的，只要保持一定的距离就能不慌不忙地跳起来躲开。



第二章 BOSS：三只海盗螃蟹的打法很简单，就是先将它们掀翻再挨个去踩。三只螃蟹叠罗汉后得保持安全距离，不要太远也不要太近，等它们将钳子举向天空就立刻用翻滚将它们撞散，然后挨个去踩，最好是利用小猴子的滞空发动连踩，如果打到这里小猴子已经扑街了，就得速度快，动作慢了的话就要重新来过。需要注意的是，螃蟹们被撞散落地时也是有攻击判定的，不要被砸到。

第三章 BOSS：BOSS是个把锅当衣服穿的大怪鸟，锅里装满了各种炸弹，攻击它的办法是将BOSS扔出来的炸弹捡起来，并赶紧跳起来扔到BOSS身上，当炸弹闪烁时就证明这个炸弹要爆炸了，要及时躲开。把炸弹扔到BOSS身上就算击中，不用另外估算爆炸时间，这一设定减小了游戏的难度。场景中黄色的石块是不会被BOSS放出的导弹所摧毁的，因此只要躲在上方就很安全。与BOSS对抗的过程中最重要的一点就是不能贪心，因为大怪鸟的每一次攻击如果不能提前看好时机，基本就躲不过去了，考虑到本场战斗可能会是持久战，所以稳扎稳打的理念是应该放在首位的。

第四章 BOSS：这个BOSS不知是地鼠群还是鼹鼠群，总之就是某种很讨厌的鼠吧！战斗分为两个阶段，一个是躲避，一个是踩鼠。回避阶段，因为判定比较严格，BOSS扔过来的镰刀（锄头？）有些难躲，具体使用大跳还是小跳要提前算好，否则肯定会被命中。踩鼠阶段只要踩中敌人，两次中就有一次能出回复道具，但鼠们从香蕉堆里钻出来的时候是有攻击判定的，注意别直接被BOSS们连死了。

第五章 BOSS：虫子BOSS的打法可以概括成一句话：解除闪电后，踩其尾巴。先锤击下层最大的那个发光的绿色开关，然后在BOSS的追击下往上走，分别锤击上层所有的小机关，接着BOSS身上的闪电效果就消失了，然后看准时机跳到它尾巴上踩一下就行，多踩没用。BOSS身上带闪电效果时会主动追击我们，跟得很紧速度也快，在转轮上攀爬时记得顺着轮子旋转的方向走，否则一定会被追上，如果时机不好甚至可以稍微等BOSS一下再继续往前走。BOSS的闪电解除后会开始逃跑，一定要追上去，动作慢了闪电会恢复，又要重新来，耽误时间的同时还增加危险。

第六章 BOSS：头上有尖角，身上有护甲，这个BOSS又不能直接攻击。开局后依旧以躲避为主，BOSS进行一段奔跑后会突然刹车，那时背后的护甲会变成一坨，此时应立刻跳起来踩他的背。有时BOSS还会撞到墙壁，它会先慢慢往后退，接着倒地，这时需要提前躲开并跳起来踩BOSS的肚皮，时间方面足够了，大家最好不要在这里受伤。与BOSS的对抗分为三个阶段，从第二阶段开始BOSS还会吐火，需要看准时机蹲下躲避。

第七章 BOSS：和踩香蕉的鸡对战很令人心烦，原因是我们要想攻击到它就必须等它使用相应的招式。



待其露出中央的核心部分后，找准时机从它的腿下钻过去，跳起来抓住上面的链条，然后晃动手柄往上砸，直到BOSS的机器过热，我们就算成功伤害了它一次。本战的难点在于BOSS不仅经常不肯出招，还爱用假动作骗人，例如它露出核心后本应该慢慢抬腿，但是它有时会突然快速地踩脚，如果玩家反应太快反而容易中招，因此一定要看清楚BOSS的动作后再行动。

第八章 BOSS：通往最终BOSS场景的道路漫长又艰辛，A键为让木桶加速，摇杆控制方向，这一整段没有存盘点，只能通关反复尝试来背版。BOSS战的场景很简洁，首先要解决BOSS的两只手，它的手横着劈过来时下蹲就能躲过，如果它先张开双手放在两边，必须算好时间跳起并同时使用小猴子的滞空来跳过。BOSS手掌拍下来时会露出手背的弱点——一个红色的按钮。集中踩一个手，要不了几下就能让它的手变回香蕉，将两只手全部搞定就要面对BOSS的头了，趁它整个头飞下来之际跳起来踩头顶上的按钮。



TIPS 除了收集要素外，关卡中偶尔还会出现放置着的气球，吃掉就能奖励生命，如果对自己的操作不太自信，建议不要打这些气球的主意，不然很可能出现上一秒刚吃到下一秒就挂掉的情况，反正商店里的气球很便宜，多吃两个金币就赚回来了，才一个什么的咱不稀罕。



"超任"诞生20周年

SFC和我们的故事

文 奈落 美编 一刀



20年是一个什么概念？倘若之于近代文明，20年不过是一杯咖啡的时间。之于汽车产业，20年也只是一个多事的秋天。然而之于游戏产业，到今天为止的20年几乎是整个青春——和人一样。最早的一批玩家恐怕也不过是十几岁才接触到SFC，而90后的甚至更年轻一些的玩家甚至对它都没有印象。今年是SFC诞生20周年的纪念（※注），就让我们把回忆的坐标调整回那个年代，一起重温一下有关"超任"的那些事、那些人。

关于"超任"

SUPER FAMICOM

SFC即是我们熟悉的"超任"，它的全名是"Super Famicom"，任天堂在日本于1990年末推出的家庭用电子游戏机。作为FC的后续机种，"Super"这个修饰无疑表明了任天堂想要借其稳坐江山的决心。SFC当时的售价是25000日元，虽然此时的日本泡沫经济已经开始崩坏，但是人们的消费心理依然坚挺。所以这个25000元的定价在当时可谓平民级。翌年在北美上市，名为"SNEC"即"Super Nintendo Entertainment System"。与前代主机FC相比，SFC拥有更强劲的图像和声音处理能力。采用了一颗主频为3.58M赫兹的16bitCPU和一颗内建数字声音信号处理器，主频为2.48M的CPU核心。图像处理器方面，SFC预置了两个图像处理器，支持512X448的分辨率显示，最大发色数32768色，最大同屏256色。支持缩放，旋转、马赛克变化、半透明、等视觉特效。SFC主机最初采用的是卡带媒体，同捆两个控制器，最大支持五人同时游戏。除去控制器等基本配置以外，SFC还拥有为数众多的周边产品，其中较为少见的是光枪和GameBoy转换卡——可以支持在SFC上玩GB的游戏。而外设中最为广大中国玩家熟悉的就要数磁碟机了。这款磁碟机可以读取和写入标准的1.44MB磁碟，许多游戏借此被非法复制传播。在东南亚等地，



■美版主机



■欧版主机



■轻薄版——Super Famicom Jr.

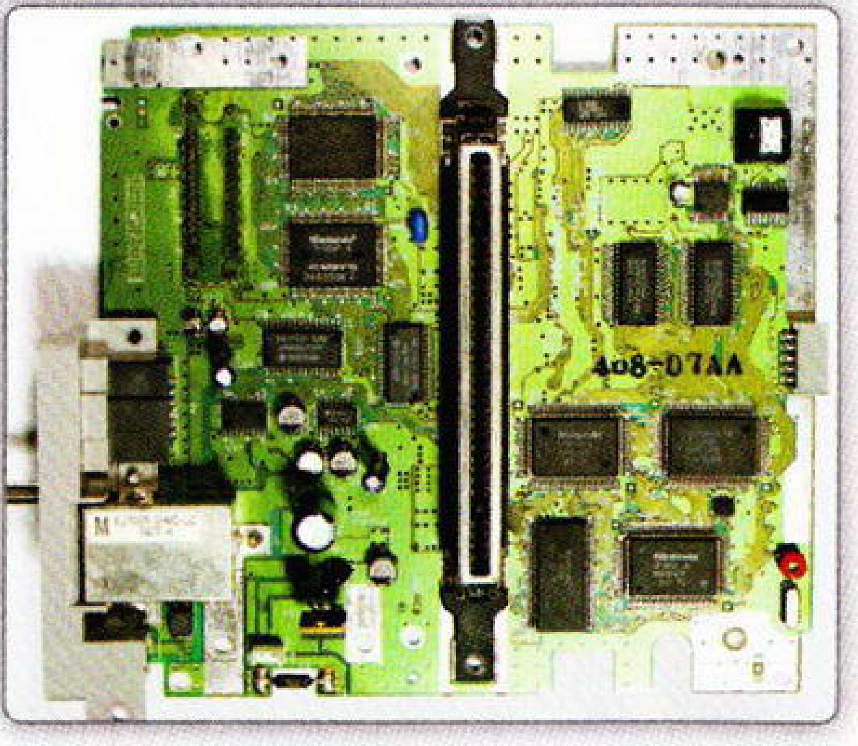
※注：日版发售日是1990年11月21日。北美和欧洲的分别于1991年和1992年发售。

SFC也因此广为流行。当时，中国大陆流行的“超任”大部分都是这种磁碟机，原因自不必说，更不应该引以为傲。不过确实也因此给了很多玩家体验SFC上众多名作的机会。

在日本本土，截止到2000年SFC的贩卖台数为1717万，全世界总出货量达到4910万台。十年间总共有1388款游戏在SFC上登场。在PS还没有霸占电子游戏世界的前四年，SFC可以说继承了FC的王位，当之无愧成为家用机市场的王者。然而，同时期的16位机领域也绝非没有敌人，世嘉于1988年推出的MD(MEGA DRIVE)便是SFC的有力竞争对手。虽然MD在软件阵容上逊于SFC，但毕竟早其两年发售，拥有不错的市场基础。这里值得一提的是这两台主机在国内的“对战”情况。当时的玩家中两台主机全制霸的属于少数，所以拥有不同主机的人立即分成派别，水火不容。针锋相对的程度比如今的软饭、索饭、任饭之间的战斗也不遑多让。只不过那时候没有没网络上的口水战，大部分论战只是漂浮在江湖中。比如SFC一派往往会嘲笑MD派的画面差，MD的玩家会举出诸如《皇帝的财宝》之类的“画面神作”反击；SFC党常常会说“你们MD的手柄上的A键不就是放保险时才用得上么?”MD党派会反击道“切，你们手柄上面L、R两个键不也是只有玩《三国志》时候翻页用么……”。双方对攻的段子流传在江湖里，酸酸甜甜。与现在火药味十足的“数据党”和“写轮眼”等等境界的战斗相比，也许幼稚了些，但善意和欢乐更多吧。


当时日本流行的周边





▶这就是SFC的“真身”，喜欢固件的朋友能研究一番吧。


一辈子的好对手MD


标准卡带


主机的开箱图


手柄的设计相比FC并没有革命性的进化

SFC在晚年还进行了一次重要的硬件换代，于1998年3月推出了“SFCJr.”(Super Famicom Jr.)。这款机器在保有SFC基本性能设计的情况下缩小了机器的尺寸，变得更为轻巧，同时对应了各种顺应时代的视频输出方式，售价也变为非常亲民的7800日元，同时发售的大作正是《星之卡比3》。遗憾的是，那时候PS已经如日中天，这款机器几乎没有引起任何波澜。以至于现在在日本的二手市场，SFCJr.变成了稀有的俏货。如果成色够好的话甚至能卖到10000日元往上，也就是说比当年的售价还贵，成了名副其实的收藏品。如此境遇不禁令人感慨万千，正所谓“英雄不问出处，美人莫问归路”。

最终，FC于2003年停止生产，又过了4年之后一切售后服务终止、同时新作发售终止，一代王者终于寿终正寝。

SFC对于国内早期玩家来说有着不可替代的意义，如果说FC(包括各种山寨形式的FC)在中国是普及品的话。SFC可以说是最早让“电视游戏玩家”独立形成一股势力的主机代表。电视游戏的玩家骄傲在这个时代开始萌芽，他们虽然从形成伊始就带着“机种偏见”和“门户之争”。但是在面对电脑游戏和网游大潮的时候，绝对能保持高度的集体荣誉感和严格的界限，所谓“兄弟阋于墙而外御其侮”就是这个情况了。

关于SFC的游戏

SOME GAMES OF SFC



这一部分内容实际写起来的时候，我才发现是极其困难的一件事。“就好比一张过于详细的地图，正因为太详细，反而不便使用”(《挪威的森林》)。要举出几个有代表性的游戏几乎是不可能的。因为SFC上的超级经典实在是太多了，这些神作甚至支撑了GBA初期乃至NDS初期的游戏阵容。SFC中后期日式RPG爆发的盛况也直接影响了日式RPG这个游戏类型的发展。从这些作品中挑出几个，简直是“不可能完成的任务”(笑)。这里挑出几个RPG游戏，不知道有没有你的回忆呢？当然，这些作品并非谁人评出的十佳之类，真正的十佳每个人心中自有一杆秤。除了RPG之外，SFC上的其他类型作品依然如同星空数不胜数。在“我与SFC的故事”这一章节中不少编辑和撰稿人都提到了自己喜爱的SFC游戏，各位不妨看看有没有“知己”。

《勇者斗恶龙V 天空的新娘》&《勇者斗恶龙VI 幻之大地》

发售日：1992年9月27日/1995年12月9日

这两部作品几乎是七十年代末八十年代初那批玩家心中不朽的经典。他们中的很多人已经成家立业，几乎告别游戏了，然而提起这两部游戏1依然会有人“老泪纵横”吧。《勇者斗恶龙V 天空的新娘》采用了极其煽情的剧本手法，在点阵时代实现了剧情演出的至高表现，在不少玩家心中留下了永远的记忆。《勇者斗恶龙VI 幻之大地》发售时的宣传语是：“能超越《DQ》的，只有《DQ》。”这句霸道的标语后来被其他很多作品使用。本作的特色之一就是双重世界，主人公可以往返两个世界，这两个世界看似相同却大有不同。一虚一实中故事的展开非常生动有趣。不同世界中村子里的相同人台词变化的设定给当时的RPG爱好者留下了相当深刻的好印象。在国内即使有严重的语言问题，沉迷本作的玩家依然数量众多。可见厚重丰富的剧本在当时捉襟见肘的机能表现下依然能够散发光辉。本作的DS移植重制版已于年初发售，有兴趣重温的玩家千万不要错过。



《火焰之纹章 圣战之系谱》

发售日：1996年5月14日

战棋类游戏泰山北斗级别的作品。本最为玩家津津乐道的系统就是与NPC恋爱和结合系统了，和不同角色结合的话后面的剧情会发生巨大的改变。在当时可谓震撼的高自由度设定。从系列整体来看，"系谱"也属于一个另类。不知道为什么这个系列没有将本作的系统发扬光大。也正是由于这一点，本作在"火纹"玩家心中拥有极其高的地位。值得一提的是本作的剧本很多地方受到了有着"日本金庸"之称的田中芳树先生名作《阿斯兰战记》的影响。作品中散发的人文气息和历史的壮大感至今为止鲜有出其右者。试想未来的某一天如果任天堂高调在新主机上重制本作的话，多少人会感动得痛哭流涕啊。





《皇家骑士团2》

发售日：1995年10月6日



松野泰己的毕生神作。现在，说起一款作品是"神作"往往显得随便。不过对于这款游戏神作的地位绝对名副其实。故事波澜壮阔自不待言，国家恩怨、民族仇恨、"大家"和"小家"在战争中的颠簸，都被刻画得入木三分。剧情对话中的深度和文学表现也远非同类作品可以比肩。系统方面，初玩的人难免觉得艰涩，不过一旦入门就会完全沉迷其中。本作的重制版已经于近期在PSP上隆重登场，传统游戏在今天究竟还有没有自己的一席之地，时间会给我们答案。

◀新作已经在PSP上登场，想要体验经典的话不要错过。



▲姐弟的故事荡气回肠。



■原版标题画面，多少人热泪盈眶。

《最终幻想VI》

发售日：1994年4月2日

包括欧美的玩家在内，世界范围内玩家的"《最终幻想》系列"票选中，六代的人气一直居高不下。很大一部分死忠认为，本作才是系列的巅峰。然而不同人接触作品的时期和喜好背景终究不同，很难确定哪一代就是最佳云云。不过可以肯定是的，在点阵时代，这款游戏的剧情演出表现已经达到了极致。魔列车等等桥段被玩家津津乐道得太多太多了。除去完美的剧情，本作在系统和战斗上也非常扎实，严密、有趣、耐玩的系统确实胜过了今天的一些卖弄画面的浮躁作品。



▶角色魅力是本作最为人津津乐道的。





《超时空之钥》

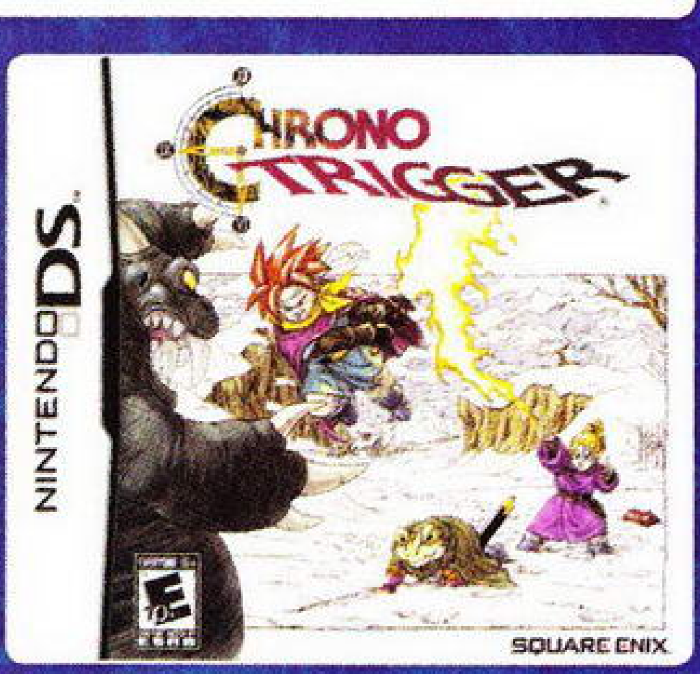
发售日：1995年3月11日

这是一场梦幻的时空之旅，从原始世界到时光的尽头，一幕幕让人铭记的故事在上演。掘井雄二、鸟山明、坂口博信、光田康典倾力打造，素质超一流。本作拥有15种结局，在日式RPG中属于罕见。



▶鸟山明的大师级人设。





▲本作最新的移植版于DS上登场。

《圣剑传说3》

发售日：1995年9月30日



动作角色扮演游戏的经典之作。本作的画面非常清新，漫画家结城信辉的画面表现令人印象深刻，几乎可以说达到了SFC画面表现的极限。根据选择主人公不同，故事也就分成三条线索。战斗系统和成长要素的自由度很高是本作区别于其他作品的特色。





■这样的战斗画面在当时已经是大魄力了。



SFC与我们的故事

OUR STORIES OF SFC



RPG专用机



超任对于我这样的日式游戏玩家来说，是完全找不出任何理由跳过的一台 RPG 专用机。《DQ》和《最终幻想》的 4 ～ 6 代、《超时空之钥》、《幻想传说》、《皇家骑士团 2》、《重装机兵 2》……经历过那个时代的玩家，这些名字都会都会在心中留下一段难忘的回忆。只不过，最早吸引我喜欢上这台主机的并非这些名作，而是《超级马里奥世界》。这款后来人尽皆知的经典之作，玩法之多关卡之丰富只能用“奇妙”两字来形容，我们既能乘坐小恐龙遥西势如破竹，也可以披上斗篷上天下地，虽然是 2D 的关卡，游戏中却能体验到形同立体的冒险，童话设计者宫本茂在本作中给玩家的命题不是如何从 A 点到达 B 点，而是创造了一个个别具风格的自由世界，到底要怎么玩，全由紧握手柄的我来决定。

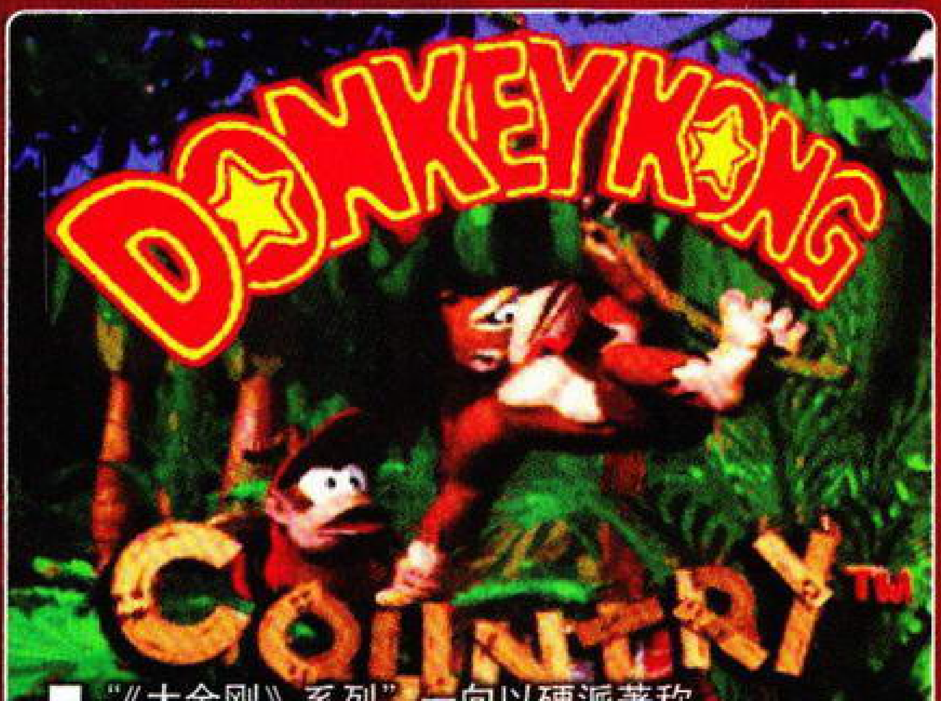
以自己当时的游戏水平，通关后想要收集全部隐藏要素还是费了一些脑子，几处比较难的关卡，尝试了不同的方法才能最顺利的通过。其中用到的一些具有特殊效果的道具或者耀西的帮助，可以提前在其他关卡先行取得。除了一些场景很复杂庞大的关卡以外，游戏中也有特别短小精致的关卡，就像是



一道道一目了然的谜题，猜对窍门就能一气呵成地通过。冒险的过程中，马里奥与路易也不仅仅是只是换颜色而已的 1P/2P 了，弹跳力好的马里奥脚底比较“滑”，路易虽然走路慢条斯理但跳起后却能稍稍滞空……

相比 FC 的开山之作，或许超任版《超级马里奥世界》的知名度要小很多，但它却为后来的平台动作游戏奠定了成功的样板与基石，直到现在我们依然能在很多优秀的动作游戏中多多少少看到本作的影子，这样的游戏将永远留在人们心里。





■“《大金刚》系列”一向以硬派著称。

在 SFC 刚刚出现的时候，本地的包机房还是 FC 和 MD 派占据主流，偶然见到一台 SFC，也由于卡带太贵，只有一张 SFC 版的《魂斗罗》，通关一次后就再提不起兴趣。直到后来 SFC 磁碟机出现，才在包机房慢慢普及开来。即便如此，当时的我还是以动作、格斗、射击三大类为主食，看到别人玩《最终幻想 VI》时也不以为然，直到偶见了不朽的经典——《超时空之钥》(Chrono Trigger)，我才真正体会到 RPG 的魅力，这是我的第一款 RPG，我的 RPG 起点就是这么高滴，呵呵！毫不夸张地说，《超时空之钥》是影响我人生的“正 GAME”，昨天我还情不自禁地哼起了游戏的主旋律，所谓“经典”就是能在思想上烙下永远的印记吧！

遥想十几年前，在没有攻略、不懂日语的情况下，几个包打房的常客轮番展开穿越时空的旅程，我是第一个解开了“逆时针绕三圈”谜题的人，可谓造福了群众，甭提多得意了，不过也因为没有抢到机器，没能成为本地第一个通关者而耿耿于怀（BOSS 的促销方式是

SFC的那些事



第一个通关的人奖励 1 小时）。因为根本不知道主角复活的方法，我便以魔王、青蛙、猫女的队伍匆匆通了关（主要是再不通关也没钱了支撑下去了）。结局处，公主向男主角的幻影跑去的那一幕让我久久回味，虽说几年后用 PS 版完成了最佳结局，但这个不完美的结局在我心目中却堪称完美。

除此之外，动作游戏的老本行我也没搁下，比如“《大金刚》系列”就打得十分欢乐，而用六小时通了难到令人崩溃的《忍者蛙》也是很让我挺骄傲的一件事。

就十多年前的物价水平来说，SFC 还是太过昂贵，与其接触时，更多的时候是在看别人玩，光《机战》我就看别人通了不下十遍，《实况足球》看睡着了好几次，让我有了阴影，所以这两个系列现在基本是不碰的，这算是一点负面影响吧。


■大金刚的新作表现超一流。


■《魂斗罗》也是硬派代表。

2D时代最后的优雅



小时候家里穷，没玩过 SFC，记忆中的游戏卡带不是黄色就是黑色。在 FC 与 MD 时代之后，我的游戏生涯进入 PC 时代（用堂哥家的电脑）。当 SFC 在国内的一些包机房中兴起时，我在为李逍遥、林月如、赵灵儿们的故事而感动，也是因为这款中国的国民级 RPG，我成为一个 SFC 末期的观察者。开始读游戏杂志是因为对 RPG 的喜爱，SFC 是日式 RPG 的黄金时代，翻开游戏杂志，出现频率最高的便是 SFC 的 RPG。每一张游戏截图对我来说就是一个窥视 RPG 幻想世界的窗口，还记得被赞誉“画面超越次世代游戏”的《勇者斗恶龙 VI》、记得容量



■ SFC 上的《幻想传说》在当时出尽了风头。

达到 SFC 卡带极限的《幻想传说》，就连名不见经传的《大贝兽物语》，也因为一个大魄力的 LOGO 给我留下深刻记忆。于是我开始关注 SFC 与 MD 的机能之争，开始关注“次世代”这个出现频率极高的新词，开始关注 PS 与 SS 这两部在当时看来性能很科幻的次世代主机……大概是 SFC 末期的 RPG 狂潮让我从半个 PC 玩家又转为家用机玩家。

多年后，因为大批 SFC 经典 RPG 的中文化，我在电脑上用模拟器弥补了失落的 SFC 时代。出现在眼前的第一幕画面是《超时空之钥》的开场：从空中俯瞰海港都市，海面上白云朵朵，偶有一群海鸥飞过……虽然那时的我早已看惯 PS 华丽 CG 动画乃至 DC 精美的即时演算画面，这幅由点阵图组成的动态画卷却令我由衷地赞叹。直到已经高清时代的今天，SFC 的经典 RPG 们在我看来依然优雅而美丽。SFC 代表了 2D 时代最后的辉煌，在我看来，那些由点阵图组成的精致画面是真正的艺术品，正如一件精雕细琢的手工艺品，以简陋的工具与材料，产生可直抵心灵的视觉魔力。在这个充满照片级画面、一张游戏截图的容量能超过以往整张游戏卡带的时代里，对雀斑越来越清晰、发丝与汗毛都看得清清楚楚的角色们时常麻木，偶尔回首那优雅的 256×224 像素精致小画面，会收获别样的美丽。



■经典已经被无数次复刻。

谁是谁的过客



方达
（撰稿人）

看到这三个字母在显示器上不安跳动的时候，我的大脑里仿佛有了窸窸窣窣的声响，那似是一种被压抑了许久却始终不得实现冲动，进而演变成了时已过而人却留的躁动和倔强。

我们之间满是故事，却又没有故事。这不矛盾，我和她的关系就像是我与 Aoi Sora 那般简单：我见到她会脸红心跳，她却会看的莫名其妙；她在我心中是聚光灯下唯一的舞者，而我在她眼中不过是散场后舞台下的一个过客。好像故事讲着讲着就变了味道，其实没有，脑袋里的窸窸窣窣还在回响，二十六个字母可以拼出 Aoi Sora 的名字，同样也可以简练的拼出属于她的一切。

SFC，尽管我们的交集少的可怜，但是，她却始终伴着我，别皱眉，这不矛盾。

实实在在的握住 SFC 手与其交流的次数用两根手指头就能数过来了。第一次，利用那台机器的主人抄我的暑假作业的空隙，摆弄了两个小时的《电精》和《超级马里奥世界》；第二次，是沾了寒假作业的光……

当我想再假借作业之名去追寻一下的时候，这小子已经懒得再抄了。我至今也很是诧异为什么在当时的这个小小的县城里 FC 很是普及可 SFC 却少之又少。往后的日子我几近踏平了县里惟一的一家游戏店的门槛，像复读机一样不断的问游戏店的老板为什么会有那个形状的游戏机和那个样子的卡带，他起先还解释几句，到后来，就只会冲着我笑了。

我爱她，但是我连她的名字都不知道，这让我很悲哀。

其后的时间就有了一段真空期。当家里迎来了一台电脑和一只“猫”以后，故事有了转折。随着我英语水平的部分提高，我开始识得 SFC 却依然不晓得 Super Famicom。这无所谓，尽管我还惦念着那台我依然找不到影子的机器的样子，不过模拟器却让我此间消化掉了很多 SFC 的经典，也许，那台主机是她的肉体，那么那段日子，



■男主角的连续波动拳至今依然印象深刻。

我走近了 SFC 的灵魂，尽管没有肉体的灵魂不完整，但是，事实也只能如此，于是一切就成了几近永恒的遗憾。

再后来，SFC 游戏汉化者将小蝌蚪毫不留情的杀死了。《火焰之纹章》、《最终幻想 VI》，太多太多我所错过的经典又回到了视野，只是心底那个拥有一台 SFC 的小小愿望，已经不知被谁藏到了何处。

也想过很多法子，比如，在我的那台 3230 里装上 SFC 模拟器，即使经常玩儿的黑屏死机也亢奋至极；在小 P 里重绘那个世界，躺在被窝里去模拟那段渴望的日子，一切似乎都能重来，只是，那台主机，你能否重来，而你又到底在哪里……

我们之间满是故事，却又没有故事。无限接近，却从未拥有。不错，她是游戏史上的一个华丽的舞者，而我，是一个双手拍肿，苦笑着的过客。

未曾懂的



奈落

我的 SFC 之路是开始于包机房。一间胡同里的小屋，5 台“超任”5 台 21 寸的老电视，每小时 4 元钱。这样一个现在想来有些奇怪的地方对于小学五年级的我来说有着莫大的吸引力，每次存够 4 元钱必定乖乖交给那里。那里的老板是一个非常爱玩游戏的大哥哥，对我来说他简直就像偶像一样——玩游戏好，又活在游戏的世界里，如果将来能成为他那样的人，对我来说就是莫大的幸福和幸运了。那些日子里我玩了无数款游戏，现在印象深的只有《大盗五右卫门 2》和《幽游白书 特别篇》、《电精》等等。没有钱玩游戏的时候只能看别人玩，一来二去常常光顾这里的就混得脸熟了，这里也成了我最常混迹的地方。有一次，班上的一个同学被我带去“超任基地”，我本来想的是让他开开眼界，看看世界上还有这么有意思的东西。没想到他进门待了没有两分钟就逃出去了，我一边追，一边问他原委。

“你不知道这里的人都是坏人么？他们都是 XX 中学的流氓。你胆子真大……”

“不就是有人抽烟嘛，也不至于就是坏人了吧。”我有些不解。



▲“特别篇”这种动画式对战游戏后来竟然绝种了……

从此，那个同学再也没有怎么跟我说话。又过了一段时间，班主任终于知道了我经常泡包机房的事。那个时候我的学习成绩很好，基本上算是各种标兵十项全能，也就是所谓的“好学生”。老是觉得我可能因此走上邪路，深表担忧，语重心长地对我说：

“你知道你现在多危险么？游戏厅是滋生犯罪和不良少年的温床。你感染了，别说上不了名牌初中高中，走上邪路也是大有可能的。一辈子就毁了，你懂么？”

那时虽然只有小学五年级，但也知道眼前这位老妇人是为我好。不过我确实不懂她的话。所以我一句话也没有回答，一直沉默着。我总觉得如果那一刻说了“是，老师我懂了！我再也不去了。”这样的话，那么我这一辈子将永远是一个不懂装懂、点头哈腰之辈。于是沉默一直僵持着，终于老师摇摇头走了。

又过了很久，我才明白这个包机房里确实有一些不地道的家伙，那个我憧憬的大哥哥其实也是曾经的少年犯，因为出来以后无法工作，才在家里的资助下开了一个包机房。不过我们玩游戏时快乐的心情和这些并无关系，在玩游戏的时候，所有人的眼神都是一样的。

现在，我想对小学时那位老师说：“确实有些事情我年幼不懂，但是也有一些事是您未曾懂得的。”

哥伦布与他的新大陆



TATSUYA
（撰稿人）

“流川枫，灌篮，灌篮！”，樊倪坐在家里端着饭碗对着电视大喊，现在正在播的是他最爱看的《灌篮高手》，这年樊倪 10 岁，是个超级喜欢日本动画的孩子，绰号“哥伦布”，因为他总是给同学讲述每天电视台放的动画里面，主角冒险的故事。比起其他喜欢玩《马里奥》、《坦克大战》、《影子传说》等“小霸王”游戏的孩子，他更像是一个早期的动漫 OTAKU。对于游戏的热情就是那么一点点，

直到他爸爸从上海出差回来。

“给，这个是最新的游戏机，是最新一代的小霸王，爸爸专门从上海给你带回来的哦。”

“那叫你给我带的《灌篮高手》漫画呢？”樊倪对游戏机不太敢兴趣，问他爸爸买漫画的事情。

“漫画这里也可以买啊，我就是看这个游戏机可以玩你最喜欢的《灌篮高手》的游戏啊，所以给你买了一台，还有一盒《灌篮高手》的游戏”，爸爸的溺爱无以复加。

“拜托，那是动画片，游戏机再怎么样也就是几个格子在那里左右动来动去的，这个游戏打着《灌篮高手》的旗号，招摇撞骗呢。”

樊倪一边很不高兴的说着，一边把游戏卡插进“最新一代小霸王”里边。

突然，画面一亮，“SLAM DUNK”几个字交互出现在画面上，光一个片头，樊倪就瞬间被俘获了。进入游戏以后，他的神情定在了选择画面上，至少有二十秒。湘北，陵南，海南，翔阳几个队和他们的领军人物，出现在画面上。天啊，樊倪第一次在游戏机的世界里看到描绘的这么清晰的角色，连背景音乐也不是“嘟嘟嘟”，简单的电子音了。



■原作的粉丝玩到这款游戏时也泪流满面了。

有点惊讶，有点不知所措的他选了湘北开始了和陵南的友谊赛。他呆呆的看着动画一样的画面，仙道的灌篮，鱼住的抢断，竟然让他目瞪口呆的忘了自己在打游戏，直直让陵南得了十几分。

这时，樊倪才发现，原来可以控制自己的偶像流川枫！

呼，一个三分球，流川枫跳了起来，很舒展地将球投出。

樊倪的眼睛有点润润的，对于一个动画爱好者来说，“新一代小霸王”带来的感动绝对不只是单单的好玩。而是一种游戏体验的革命，不再是简单的左右移动的动作游戏。而是一次从未有过的梦幻体验。

从此“哥伦布”发现了“新大陆”，他的新大陆就是后来大家说的 SFC，机能提升使动漫改编游戏成为可能的任天堂家族第二代王者主机！

永远的最后一天



高三之前，我住在一个小山城里，虽然生活安逸，但极其落后，外面的世界已经是 PS 和 SS 的天下，我们这里还只有 MD。有一天我的一个死党和他的爸爸去北京旅行，对他来说北京之行最吸引他的并不是什么长城天坛故宫，而是满大街（听说）的游戏店。在出发前，经过讨论，我们都劝他买 SS，连买什么游戏都帮他想好了，没想到等他回来的时候却带来了一台 SFC。他乐呵呵地对我们说："土星画面好，但游戏太贵。买台 SFC+ 磁碟机，价钱一样，游戏不要钱！"

虽然对于我这样的画面党人来说 SS 变 SFC 实在不值，但是不得不承认 SFC 上的好游戏确实多，于是接下来的日子里他的家就成了我们的大本营，我抽空在他家爆了《超级大金刚 2》和《三国志英杰传》。正当我在挑战《鲁多拉的秘宝》时，突然得知因为父母工作变动的关系，我家要搬到省会城市去了。得知这个消息之时，我很震惊：我连莉沙篇都没通关呢！没办法，接下来的日子里我只好夜以继日地攻关，为的是在搬家之前看到游戏的结局。不过《鲁多拉的秘宝》的难度很高，流程也够长，加上那时候日语又不好，光是打通一个主角的故事就用了 30 多个小时，3 个主角通关后还有第 4 个主角的故事。为了达成我的心愿，我的几个死党都放下了其他游戏，和我一起共通攻略《鲁多拉的秘宝》。

搬家前的那一夜，我和我的死党们都挤在一个小房间里做着最后的努力。由于连日攻略实在太困，我抵不过睡意沉沉睡去。快到天亮的时候，我朦胧中听到朋友的叫声："快醒！到最终 BOSS 了！"我一个激灵猛然睁眼一看，屏幕上赫然出现了游戏的最终 BOSS 米托拉，在雄壮的 BGM 伴奏下，众人齐心将最终 BOSS 轰得渣到不剩。看到屏幕上定格的 THE END 字样，我不禁百感交集，扭头一看，我的死党们个个眼中布满了血线，看来他们为了让我看到游戏的结局，个个都是一宿未眠。此时清晨的第一缕阳光透过窗户照进房间，那种感觉无以言表。这是我一生中最难忘的游戏记忆。

注：《鲁多拉的秘宝》是 Square 于 1996 年 4 月 5 日推出的角色扮演游戏，游戏的最大特色在于自创言灵系统。玩家可以自己创建魔法，根据文字不同会出现不同的魔法。其系统、音乐堪称一绝。



SFC奶奶

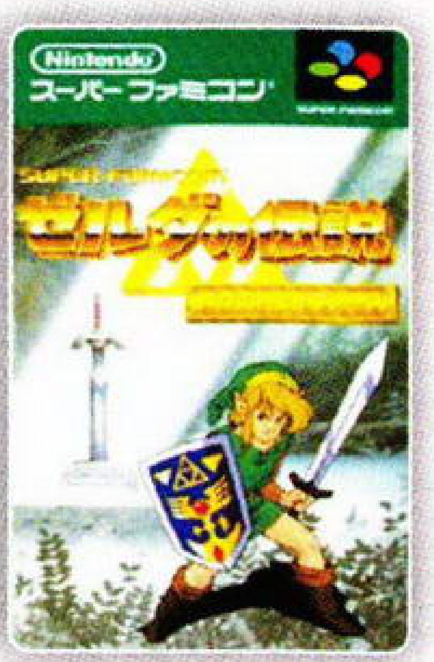


读上高三以前，我和爹娘一家三口一直住在一条小胡同的筒子楼里。这种建筑在 80 年代以后的一、二线城市已经相当少见了，不幸的是我家就是其中的一个微小特例。筒子楼的缺点是居住环境相当糟糕，一家三口挤在不到 20 平米的房间内、厨房和卫生间还要跟别人共用，堪称是不折不扣的蜗居。但筒子楼也有其独特的优势，那就是邻里关系走得很近，放学后小孩子们在一起胡闹是在常见不过的事，谁家要是有台游戏机也必然无法"幸免于难"。虽然家长看着血汗钱买来的游戏机被一帮不懂事的小 P 孩们蹂躏难免心痛不已，只是碍于邻里间的情分也不好黑脸，只能在一旁独自纠结了。当然，我也曾经是这众多"游戏机小杀手"中的一员，哥哥姐姐同学朋友只要有 FC 的都被我染指过，而我的 SFC 历史却比较特殊，它始于住在楼下的一位奶奶那里。

这位奶奶的孙子也好打游戏这口，可父母管教甚严不肯给买主机，于是便到奶奶这里来哭诉。老奶奶溺爱长孙，便偷偷叫别人帮忙买了台 SFC 放在家中，每周孙子都会过来玩上半天。注意，他只能玩半天，而我却借着近水楼台先得月的便利差不多每天都会去蹭 1 ~ 2 小时。比较悲剧的是，那时候根本看不懂日文，周围也没有沉迷于游戏的同学，只要摸到手柄就开心得不行，游戏也是瞎打一通，什么游戏系统、故事剧情全都做无头苍蝇状乱撞，有些甚至连名字都不记得了。直到上了大学拥有自己的电脑后装了 SFC 模拟器才知道，原来自己居然玩过《超时空之匙》、《最终幻想Ⅵ》以及《塞尔达传说》，只不过全部都没有通关罢了……

去年回家时从老妈口中得知这位奶奶已经在前年去世了。我想她恐怕并不知道她对一个小女孩所表现出来的慷慨（亦或是怜悯？）会改变这个女孩的未来吧？而我现在所能做的，也只能是在心中默默地说一声"谢谢"了。





绝对"高玩"



由于某些家庭因素，在本人还没玩多久的 FC 时就开始接触当年的次世代主机 SFC 了。在接触过《大航海时代 2》、《火焰之纹章 圣战的系谱》、《圣剑传说 3》、《最终幻想Ⅵ》等当年所谓的"智力游戏"后，让我这个在 FC 时代只接触过横版过关游戏的菜鸟逐渐变成了众多同龄人眼中的"高玩"。要说最喜欢的 SFC 游戏那就太多了，这里就不一一列举了，不过要说玩得最久的游戏，那应该是《第四次机器人大战》，这款游戏是我在上学时，在学校附近的包机房里发现的，当时就觉得各种造型拉风的机器人使用各种闪瞎狗眼的招式在电视里对轰，实在是太帅气了，当年真·盖塔的必杀技简直华丽到掉渣，于是第二天就拿着磁盘到那个包机房拷贝游戏去了，这也是我人生的第一款 S · RPG。虽然这款游戏玩得最久，但是 SFC 上令我印象最深刻的却是一款名叫《四十六亿年物语》的游戏，一开始玩家控制的是一条鱼，在海底咬水母、吃海草，获得足够的金钱后便可以对控制的生物进行进化，最终进化成一条外形凶猛的肉食鱼，和鲨鱼进行决斗。流程进行到这里没有任何亮点，充其量是一款可以改造主角能力的横版过关游戏，不过干掉鲨鱼后，海底开始发生异变，于是我们的主角来到了岸上，进化成了两栖类，直到这时我才明白这游戏讲述的是地球生物的进化史！从鱼到两栖类，再到恐龙，然后小行星撞击地球，强大的恐龙灭绝，到最后哺乳类的繁荣，这简直就是一本形象的教科书，将寓教于乐这个词完美地呈现了出来，当时就在想要是我们的课本都用这种形式表现出来的话，哪里还有孩子会厌学啊！



▲每个大叔都曾是纯情的少年，每个纯情的少年都拥有奔向大海的梦！

我与SFC的故事



怎么说呢，当看见这个题目的时候仿佛要把人拉回十几年前，其实自己对于 SFC 倒是没多少印象，关键那时在我的周围有 SFC 的人实在是少之又少。况且老爸自从买了台 FC 后就认为游戏机这东西会耽误学业，自然就没有再买过……SFC 惟一让我印象深刻的游戏只有 2 个，《幽游白书 魔界最强烈传》与《灌篮高手》，都是在一个同学家里蹭着玩的。前者估计大家都很熟悉吧，就不多做介绍了，记得有次和朋友双打，然后碰上两个户愚吕弟……随后我俩一同叫道"老母子"（上海话）；后者估计就比较冷门了吧，当时也正是《灌篮高手》动画热播，我貌似记得只要赢了海南，那么樱木花道就不会剪头发……至今我也不知道是不是真的。不过那场比赛里阿神的三分球一投一个准。很遗憾自己的 SFC 经历很短，有些好游戏都是在很久以后才得以补上，不过正因为经历得少，这些经验才显得更为珍贵。时至今日那个和我一起玩过 SFC 的同学或许已经成家立业，而我却和游戏结上了不解之缘。回想当初的快乐时光，再结合现在的身体力行，我只想说："一个主机上总会有那么几个令人难忘的好游戏"。



结语

SFC 陪伴过我们的那些日子永远也不会再回来。也许有一些游戏也许你都叫不上名字，它只属于你自己，在游戏岁月中扮演的角色也不可代替，一如那些日子和那些人。



游戏姬 PRINCESS OF UCG



如上面这幅小图所示，这位酷似艾达·王的女孩就是本期游戏姬的"黑桃方糖P"同学了。方糖姑娘给人的感觉嘛……怎么说呢，总觉得有些与众不同，至于到底哪里另类，大家看过下面的采访，或许应该就会明白了吧！

采访 奈落 美编 一刀



是你……艾达？（张开双臂）

（挖鼻）请问你是在COS丧尸版里昂么？

不用这么毒舌嘛……还是赶快自我介绍一下吧。

读者朋友大家好，我叫"黑桃方糖P"，今年21岁，来自北京。绝对格斗游戏迷。

哇，你也是北京人？遇到老乡真亲切！

你以为我没看上次的"游戏姬"么？我可是每期都看的。

今天天气不错啊……请问你如何形容自己的性格？

有时候比较淡定，有时候就比较爱瞎操心，属于比较多面一点的性格吧。喜欢一件事物就会一直干下去，对别人的劝告根本不理会，心里偶尔会急躁，但第二天就好了。典型O型血的性格，有点报复心理，例如告个小状神马滴。总而言之就是性子很直~

总觉得没有这么简单捏。

你的意思是……我在做面具？

不不，那倒不是。总觉得你属于很多面的女孩。

恩……女人都是很多面的。

好吧千面娇娃，说说你的另外一面。

我相对特殊点的爱好是——武术。非常喜欢锻炼身体，正在学习三路长拳。平时走到哪里看到高台就要压压腿。看见不顺眼的人总想从背后来一个李小龙式飞踢，当然只是想想。嘿嘿。

所以偏爱格斗游戏？

没错，最喜欢的是"《铁拳》系列"。招式爽快、拳拳到肉。偶尔会模仿一下里面角色的动作——当然是夜深人静的时候，否则会吓到人的。

夜深人静的时候岂不更可怕……

平时也会去街机厅，但是街机厅的高手太多，大部分都是输。唉，被蹂躏得多了难免会产生"真人铁拳"的冲动。

在这里提醒相关人士注意：街机厅遇到女生对战要适当手下留情。搞不好还会有人身危险。

错！故意手下留情，反而是不把女生放在眼里的表示！要打就一视同仁。输得不爽了大不了"真人铁拳"。

在这里提醒相关人士注意：街机厅遇到女生对战还是逃之夭夭为妙。

总之我喜欢一切武术相关的东西，包括硬派的动作电影和游戏。

这样啊……果然是个性一面。那么温柔迷人的一面呢？我们发现你COS的艾达形神兼备，简直是真人版。

谢谢。（害羞状）

站在艾达的角度，你觉得里昂的魅力和缺点是什么？

里昂的眼神、声音。我觉得艾达是被里昂的眼神电到的。像艾达这样独立感比较强的女人，对一般的小生类角色肯定不屑一顾。偏偏里昂这种眼神单纯中有坚定的内涵小生反而会引起她的注意。

也就是说你觉得这两个人很般配咯？

是的，他们到最后一定会走在一起的，行为性格、经历神马的太登对了。在两位特工在厌烦了浪迹天涯的某个时候，一定会在南亚的某个小岛牵起手的。

你的想法很浪漫嘛。

这还浪漫？这多现实啊。

那请问你觉得艾达会逼里昂买房么？比如三环以内的。













……………………………

嘿嘿，先不谈他们了，说说你自己吧，你的里昂出现没？

完全没有踪影，我可能是现实生活中比较像男孩子吧。没有多少男人喜欢我这样的吧……

——观众吐槽时间——

而且，我比较期待人群中那种擦肩而过一瞬间的恋情。眼神交汇而已，然后各奔东西。

好吧。目前最大的心愿是什么？

继续保持身材，练好体型，早日练出腹肌。

很好，期待你能早日展示自己的六块腹肌。现在在上学？有没有什么梦想？

有的。之前是动画专业的学生，不过我更想做一名漫画画师或者游戏的人设。

加油！仿佛能感觉将来你做人设的主人公都是长刘海、四六分的男主角……

那也不会啦，里昂只是一个梦。梦，你懂么？

再懂不过了。呵呵，关于UCG呢，何时开始看UCG的？

恩……关注很久了，而且还总希望能为UCG写一点东西，但是自己的文章总被杂志退稿，有点丧失信心。这次能被选中真是太兴奋啦~

好，千面娇娃同学。有没有什么人生格言？

“就算明知道下一秒会死去，我还是依旧坚定信念勇敢地迈出步伐。如果找到可相信的事物，一定要试着伸出手。”

恩！（张开双臂）

我建议你去COS不幸变成丧尸的里昂。

Story of my life……



嗨~大家好~我是黑桃方糖P，我超级开心能被选为游戏姬！也不知道是从什么时候开始就注定我这个女儿身要为游戏而奋斗了，虽说游戏是男孩子的天下，喜欢游戏的女生们不要害羞哦，勇敢地表达自己的爱吧！爱游戏的女孩子太少了~

游戏，是你把沉睡在黑暗中真正的我唤醒，让我看到了这个美丽的世界，让我知道了生存的意义，过去我一直在迷茫中找寻。

每每在孤独的道路上听着某一首歌，边走边唱，心中无限沸腾起来。就哼哼哈嘿地又踢又踹……就要这么激情！就要这么嗨~！

特别高兴的是学校老师竟然教三路长拳。于是我认真地使劲地学，大家都把我当做另类，慢慢也学会了习惯周围人的眼光。就不想跟他们一样，格斗最高！动作最高！哈哈 O(∩_∩)O~

每个人心中都有向往的偶像之类，我也曾幻想自己是游戏中的一员，跟他们并肩作战，或者作为辅助力量出现，那些都是儿时的幻想（直接说是 yy……）

刚开始 cos 游戏人物的时候谁也不知道，还偷偷地买假发回家心里暗喜——自娱自乐也挺有意思的。家长都没敢告诉，等拿到这期杂志他们就该知道了吧（窃笑）

亲戚们常说女孩子就要安安静静的，乖巧地等待自己的幸福。就像《最终幻想 13》里说的那样——“不要干等着未来的希望。”只有自己伸手去抓住才是自己的幸福。真正的幸福来临的时候，我一定会伸出双臂的。

这就是神秘莫测、忽左忽右的方糖美眉。说实话我也很难确定到底哪一面才是她的真身。不过也许“真我”这种东西没有那么重要，自己活出自己的范儿就了。这点上看，方糖美眉毫无疑问是一个有范儿的姑娘。



如何成为“游戏姬”？

1）准备好自己的简单介绍，包括简要生平和游戏经历。
2）清晰自然的生活照和艺术写真 3 至 5 张，包括头像和半身、全身写真，照片不必过于加工美化。
3）展现自己的个性的 500 字左右小文章。

将以上材料发送至 tt@ucg.cn ，编辑会第一时间通知入选的 MM！

秘密花园

本期的"秘密花园"栏目由小编八重樱主持～虽然小八同志长年停留在被怪物猎的菜鸟阶段，但她对于《MH》（的同人图）的爱却从未衰退过！《MHP3》发售后，小八同志自告奋勇要在本期上两页的同人画稿鉴赏，经众编开会商定后批准了她的请求。谁知小八同志贪心大露，居然表示说她所选登的这些彩图在《MH》主题的再创作作品中只能算是沧海一粟，甄选之时深切体会到割心头肉之痛，如果可以的话，希望主编责编大人们能再批下10页容她尽情发挥。当然，此要求即刻就被腰斩了……



作者：ky
头戴王冠、气势十足的炎王龙装是不少画师们的挚爱，作者ky在创作本图时采用了比较特殊的构图方式，作为背景的炎王龙在画面上占据了大多数位置，反而更具视觉冲击效果。



作者：boyaking
独自苦战轰龙的麒麟娘，少女已然忍不住泪目了……

作者：永くら
怪物们也有属于自己的休闲娱乐方式，比如去海边冲个浪什么的……





作者：Guchico
迅龙装的人气同样不低，只是想凑齐这么一套，可是要费不少功夫呢！

作者：油屋とんび
《MHP3》时代狩猎猫猫将进化到全新的高度，"请相信我，主人！我一定会帮到更多忙的！"

作者：やきうどん
虽然万圣节已过，但这幅众怪物大闹万圣节的图还是值得推荐的，至少在这种日子里，就暂且放下厮杀之心，快乐地享受一番吧！





作者：绯色雪
绯色雪是一位商业插画师兼漫画家，他擅长画一些体型圆润可爱的萝莉，在他的笔下，《MHP3》也呈现出了别样的乐趣。

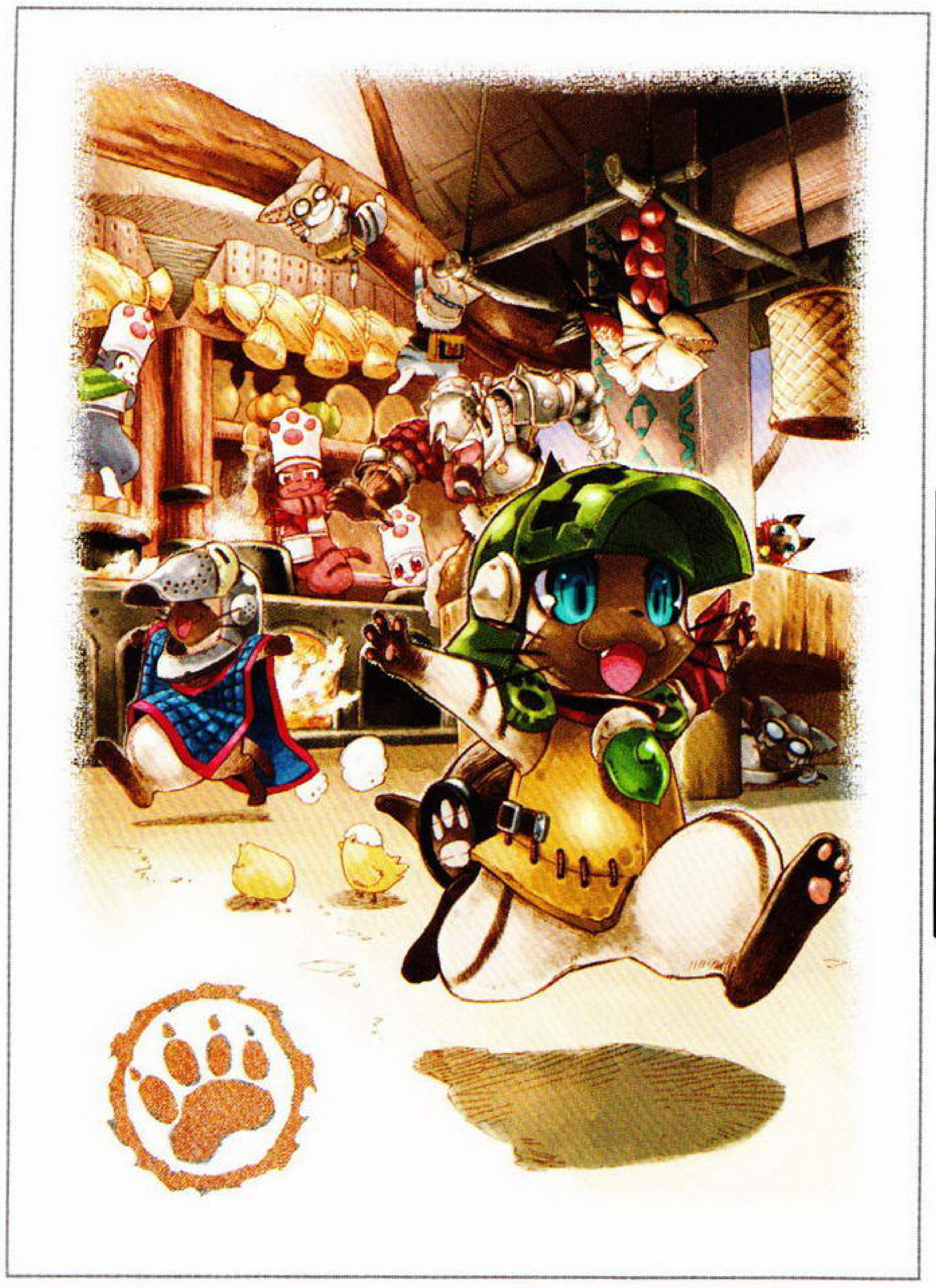




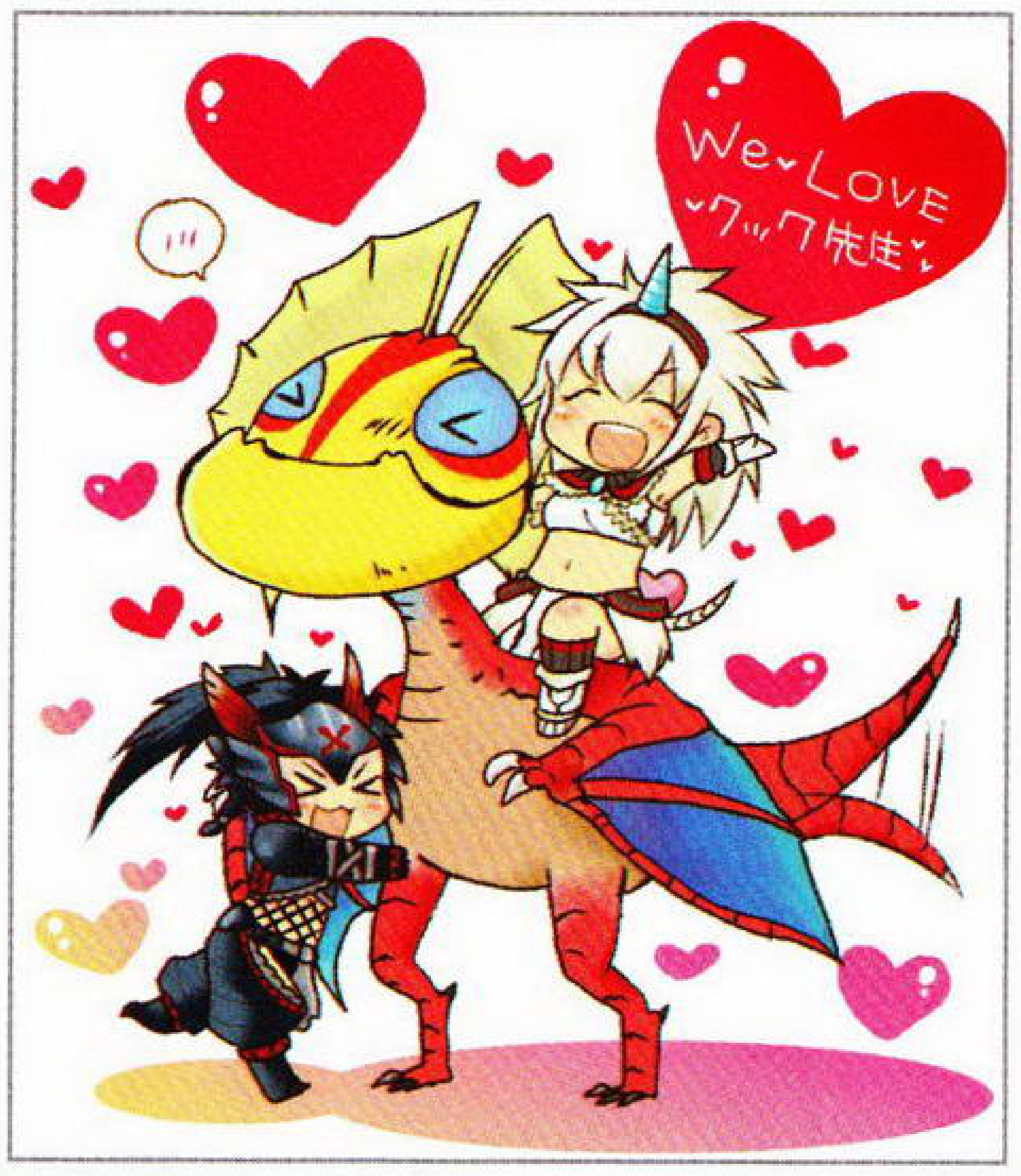
作者：あれつき
大杂烩性质的一张同人图，仔细观察图片中的细节，能发现不少乐趣。



作者：矢崎鲇美
在众多 MH 画手中，有一些画师一直沉迷于怪物的绘制中，矢崎鲇美就是其中的代表。这张以火山为背景的轰龙亚种图的标题叫“发～现你了哦”，各位猎人是否有背后一寒的感觉呢？ XD







作者：龙太
每天猫厨房中都在上演着类似的闹剧呢。

作者：マトン
这是狩猎猫的新品种，不用客气，请尽情把它往怪物群里丢吧！



作者：あにぃ
典型的萌系麒麟娘，在同人画师们所尝试过的题材中，麒麟娘的出镜次数是最高的哦～

作者：むなかた
不仅雷电同志喜欢大怪鸟，在日本同样也有为数众多的大怪鸟粉丝们。每年的 9 月 9 日被定为大怪鸟之日，在这一天，fans 会创作众多的同人图来庆祝，本图也是贺图之一。

作者：西紫
《MH》×《DB》，气场极为强大！





作者：ハニーマエダ
《FAMI 通》封面御用画师ハニーマエダ老师创作的一幅画稿，身穿棘龙＋雄火龙套装的性感御姐悠闲地依靠在一只已经挂掉的棘龙旁，她是打算继续把到手的猎物做成盔甲么？



第一篇文章字里行间充满了浓浓的爱意和浪漫的幻想。确实，由游戏改编的电影中，成功的作品鲜有佳例。作者为我们构想了一个"合理"的电视剧版《MGS》的情景。个人觉得除了演员阵容"太梦幻"之外，其他还是有可能的。不知道各位朋友觉得如何？无论怎样，希望真的有一天能看见《MGS》的影视作品。这次《怪物猎人 携带版 3rd》引出的各种事件沸沸扬扬，好不热闹。我想，把热爱游戏的心放在第一位的时候，相互之间就能更好地理解了吧。现在大部分玩家已经玩上了游戏，让我们忘记各种是非投入到火爆的狩猎世界吧！

Mini tv series based on Game Standard: Snake Eater

文 Shogun Pipoc



▲大首领的故事真的会在某天被搬上银幕么？

电子游戏改编的电影等于烂片，是一个至今仍成立的公式。单单今年就已有四部：雷不可言的《拳皇》；作为金牌制片人布鲁默克职业生涯最惨痛失败之一的《波斯王子》；连自己"亲爹"原田胜弘都不愿认的《铁拳》；邪典系列第四作《生化危机：战神再生》。这些由简单粗暴的故事改编而成的粗糙电影的品质甚至连一些AAA大作发烧友用心摄制的同人影片还不如。如此尴尬的现状使微软在《光环》电影改编问题上万分小心，生怕砸了招牌。而盛传索尼影业的《潜龙谍影》(以下简称"MGS")电影更已"消声灭迹"。如果说微软已成立了343工业，好莱坞的某位编剧又已经写了一个传说中让斯皮尔博格刮目相看到要自己执导的剧本；两者结合大有制定了N年计划、只待时机成熟就可以打造太空版《拯救大兵瑞恩》的形势，那MGSer们期待的可以完全放下手柄来欣赏斯内克英姿的体验就显得更为遥遥无期了。其实从目前各方面的可行性而言，MGS的影视化并没有我们想得那么遥远。

注意笔者用了"影视化"而非"电影化"。"《MGS》系列"作为典型的日式游戏，除了明显借鉴了各类好莱坞动作大片的很帅很装X的火爆开场动画，都是提供"慢热型"的游戏和剧情体验。玩家会在经历小心翼翼的潜入、讲究战术的强制战斗、一段段或精彩或台词晦涩的漫长过场还有几乎无处不在的恶搞精神中渐渐体验到一个个小岛秀夫精心设计的或悦人耳目或摄人心魄的高潮，而每一代结局也总是其最精彩的部分。

近年来称霸美国电视艾美奖的《广告狂人》和《绝命毒师》两剧隶属于小型有线电视台AMC，都是制作精良的内涵向慢热型精品，后者还在兼并直面社会阴暗面并做出终极人文关怀的同时，常常爆出令人惊讶的戏剧高潮。该台今年新剧《行尸走肉》以丧尸题材和漫画改编为卖点，在和以上两剧一样放慢叙事节奏、注重角色刻画的同时，又对各类动作戏保持着"这个可以有"的开放态度，表现出了该台要吸引更多被称为"极客"的美式御宅族的意图。结果也令人满意，首播过500万观众对于该台而言是个天文数字（AMC最受欢迎剧集一般不超过300万人。）。可见，吸引极客有肉吃，而剧本风格符合AMC一贯风格的"《MGS》系列"会被该台相中作为"猎极利器"也就不像是痴人说梦了，况且该台和索尼已在《绝命毒师》的摄制上合作过。说不定远在大洋彼岸的某位制片人也正如此策划着。

在90后和80后的分界线上出生的笔者自然是无法真切体会到大部分MGSer从1998年到2008年间在1、2、4代中追随着索利德斯内克的深切感情（一个8岁小屁孩玩《MGS1》？单单是满屏幕的"无脸人"就够把他吓跑啦！），但并不妨碍笔者欣赏《食蛇者》(以下简称3代)。所以在素材选择方面，笔者认为按3代改编是个比杜撰索利德原创故事更好的主意，原因主要有三：

1.作为整个传奇的开端，3代相对独立、对所有人都没有理解障碍。

2.情节相对其他几代更趋向于角色驱动，本以"裸蛇"为代号的大首领参与食蛇者行动，虽也有和索利德、雷电一样接受命令并成为阴谋家的傀儡的成分，但也有要向作为自己的恩师——引领者求问叛变真相的动机。

3.本作是系列中惟一一作有两个性格各异的金发美女（好吧！我承认自己有和希区柯克一样的金发女郎情结。），表面行事果断、内心痛苦矛盾但不外露的引领者和神秘性感的女间谍夏娃，这一点让这个故事显得相对更有西方的味道。

同时，小岛秀夫对电影的致敬更在本作中发挥到了极致，为这个沉重的故事增加了一丝幽默。当和医护员进行通信并存档后，她就会和大首领大谈电影，笔者还记得到了第十几次两人谈到《007》时零点少校还兴奋地乱入、并很失态地称邦德为"五月花号上的移民之后最伟大的英国人"、"这个系列20部起拍"云云。如果改编成电视剧的话，哪怕只是10集以下的迷你剧，这些玩笑可以部分保留成为看上去比较沉闷的丛林战的调剂（尤其是要忠实原著地让斯内克尽量不杀人的话。），也许还可以靠加入几个必死的队友来作为处理手法。

当然只加不减必然会让这个本来就多少有点臃肿的故事不堪重负。笔者认为原作有多处需要删减：

1.所谓的任务简报并不够"简"，这个一定得改。
2.斯内克从夏娃那儿拿到实弹枪后的"广告"绝对要不得。
3.眼镜蛇小分队要是保留就得进行写实化，取消死后莫名其妙的自爆。
4.可以的话，开场请别装X。

……

诸多雷点不再累述，应逐一排除才能保证改编作达到原作的高度。

演员人选方面的因素是个人认为现在可以摄制的一大原因，如果能请来以下几位，作品的商业号召力和表演艺术水准都可以有较高保证：

1.休·杰克曼或克里斯托·贝尔或乔什·哈格威饰大首领："金刚狼"是笔者和大部分人在2006年《MGS》电影传言盛行时心目中的扮演斯内克的最佳人选，具有成熟、野性魅力的"金刚狼"的确适合饰演大首领。两年前人们开始认为新生代"蝙蝠侠"克里斯托·贝尔更适合演斯内克。说来，贝

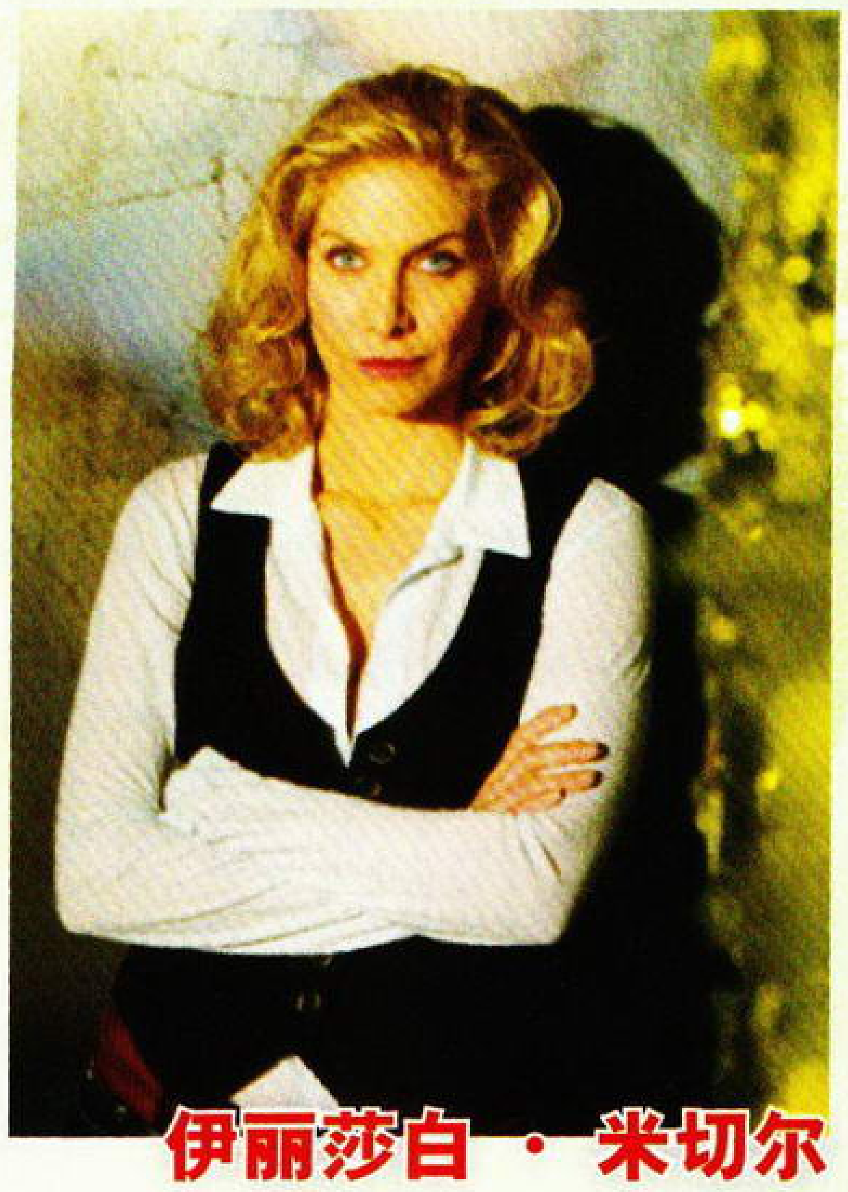


休·杰克曼

本栏目文章仅代表作者个人观点

尔的确挺像《MGS1》中的索利德。在克里斯托弗 · 若兰两部蝙蝠侠电影中，这位来自英国的新晋演技派也已证明了自己出演感性硬汉的功力。另外在《LOST》中饰演了“索耶”的乔什 · 哈格威是笔者个人心目中的后备人选，09年E3前公布的《MGS：和平行者》中大首领的CG形象带有这位大帅哥的影子，(《分裂细胞：断罪》中的山姆 · 费舍尔简直是犀利老人版杰克 · 薛普德，马修 · 福克斯在《LOST》中的角色。)最近他加盟了第四部《碟中谍》电影，演好过一个骗子的他演间谍不会有问题。

2. 伊丽莎白 · 米切尔饰引领者：作为《LOST》中朱丽叶的扮演者，伊丽莎白在电视银屏上总以一个行事果断的金发漂亮阿姨的形象示人，同时她精湛的演技也能表现出角色极力掩饰的内心痛苦、矛盾和渴望被关怀的一面。伊丽莎白的另一个特长是舞台表演用格斗术……不同意“伊丽莎白 · 米切尔适合演这个故事中虚构的CQC与现代特种部队之母”这一观点的同学全部回去罚看《LOST》第3至6季外加09版《V星入侵》10遍，觉得她太漂亮而不适合的看100遍！



伊丽莎白 · 米切尔

布鲁斯 · 威利斯饰霍根上校，比较像而已……梅根 · 福克斯饰夏娃，就是觉得这个小妮子头发染成金色、皮肤漂白和夏娃神似，当然演这个很会装嫩的女间谍，福克斯小姐可不能只拿出《变形金刚》里那些功夫。系列另一位标志性人物“山猫”是一个让新生代演技派小生起步的机会，其他的可以说在好莱坞还是挺好找的。就是这个阵容中几乎都是说要去演电影的……也许AMC投资还请不动他们，但该台的老东家HBO要能出手不仅请得动这些大牌、还能成就电子游戏史上的一大历史性创举。要知道HBO出品，必属大作、必属精品，一部真正高素质的改编作可以扫一个媒体不知多少年积累的晦气。

以上是笔者一些自认为靠谱的推测，再靠谱毕竟也还只是推测，得有一位是MGSer的制片人才可能实现。约一年前，一群来自意大利的MGSer花费多年摄制的同人长片《慈善组织》正式版第一部终于问世，其素质已经高到可以让死忠甚至小岛秀夫本人都泪流满面啦。在美国200万左右的原作支持者外加数量可能为其两倍的潜在观众群对于美国一家有线付费电视台而言是个不可小视的数字（HBO今年新剧《大西洋帝国》首播460万观众已是其6年来的最高记录。）。爱、耐心和严谨相结合的话，专业人员一定能更高效地打造一部经典。但愿已成为游戏界文化现象的《MGS》能有一个更为广阔的舞台。

小析《怪物猎人 携带版 3rd》港版涨价事件



▲无论怎样，游戏出众的素质满足了玩家的期待。

PSP玩家中有相当一部分“《怪物猎人》系列”的死忠，该系列曾扭转了第三方软件在PSP上的集体颓势，同时也造就了Capcom在PSP上最大的成功；该系列在玩家群体中也是有口皆碑，不少深度玩家都以收藏该系列的正版UMD为一大乐趣；而原定于12月1日在日本和香港发售的《怪物猎人 携带版 3rd》，正是由于这过于高涨的人气，出现了大量预定正版的玩家，他们大多通过淘宝向上海、深圳、香港的三地卖家购买。

然而因为某些商业操纵，导致了该游戏的最终购买价高出先期预订价近100元人民币，再加上盗版镜像破解补丁的发布问题，这两件事情把原本就不甚沉稳的玩家们捡合得更为浮躁。

要分析涨价的原因，就得先了解PSP正版游戏在不同地区版本上的价格差异。由于汇率和其他因素的影响，PSP的正版游戏UMD碟，日版较贵，港版较便宜，同一款游戏之间的价格经常相差120元左右；那么要是有些游戏只发售日版的话，那就是收藏正版的玩家的杯具。例如“《初音》系列”游戏就只有日版，价格至今居高不下，1代的廉价版（BEST版）也要250元以上，要知道，港版的其他一线大作也就这个价钱而已。因此大多数PSP玩家在购买正版时都会选择港版。

这次港版的《怪物猎人 携带版 3rd》，大多卖家的定价都在295元人民币左右，这跟原价在一条水平线上；对于一款倍受期待的Capcom掌机当家大作而言，这个价格也是较为厚道的，完全可以被各位猎人玩家接受，不少玩家都想收藏或者玩正版。于是出现了很多预定订单，更多的玩家则在观望。经常购买正版游戏的玩家都知道，游戏刚发售时并不是最佳入手时机，很多游戏都会在首发日后渐渐降价，所以只要不抢着第一时间玩，玩家们都不会着急抢首发批次的货，观望一阵子再说。

然而由于《怪物猎人 携带版 3rd》的人气太高，玩家们都想第一时间玩到，本来就玩正版的玩家自然是第一时间预定，而很多玩镜像的玩家也有了购买正版的愿望（这是因为破解补丁发布太晚，等不及），并且295元人民币的价格也的确可以接受；因此预定的订单越来越多。就在这一片和谐的情况下，却突然传出了一则非常不和谐的消息，这消息是由淘宝上的一个卖家发出的：“亲爱的顾客！之前我们跟香港批发商订购了大量的PSP《怪物猎人 携带版 3rd》，但今日香港卡普空公司的大盘商宝源公司，对我们批发商说了一个很不好的消息，PSP《怪物猎人 携带版 3rd》，他们决定捆绑销售，我们进货必须每拿3个《怪物猎人 携带版 3rd》，就要同时高价进货一个PS3版《丧尸围城2》，原本我们在淘宝做预售就是薄利多销的政策，现在他们做这个决定，我们实在无法承受，必须退订，只能很抱歉的告诉您无法交易了，即使不赚钱我们都愿意帮您进货发货给您，但是我们无法承受必须压那么多不好销售的PS3《丧尸围城2》，造成您的困扰，我们只能致上十二万分的歉意，对不起！请您申请退款吧！（现在绝大部分的批发商都选择退订了，如果香港因此改变捆绑销售政策，我们会优先通知您的，我们会通过电话，或者旺旺主动联系您）”

且不论这则消息的真假，先看事实：在这则消息发布后，所有港版的卖家都不约而同地对买家说订不到货了，但是货迟早会有，不过会加价。笔者自己也早先以296元人民币的价格下了预定订单，但是随后卖家就涨价到380元；淘宝上的卖家们都纷纷涨价，且现在依然维持着上涨势头。随后卖家们和事实都证明了早先那则消息属实；而当笔者问起卖家，将如何处理捆绑搭售的《丧尸围城2》时，卖家如是说：“一张光盘运费到我这儿都要十多元呢，直接几十元在香港退给人家了，这盘没法儿卖啊！”

纵观整个事件，供货商利用了玩家迫切想第一时间玩到新作的心情，将原本销售不良的游戏强行捆绑在热门游戏上，然后进行霸王式供货，次级销售商又由于进货渠道单一，于是只好听之任之，接着他们把这强行捆绑的成本又转嫁到了买家身上，造成了港版《怪物猎人 携带版 3rd》的价格一路高涨，最后倒霉的还是普通玩家，谁买谁知道。

这种强行捆绑销售的模式并不新鲜，微软早就干过把Office捆绑在Windows上卖的事情；但需要指出的是，Office并非离了Windows就卖不出去，但现在的《丧尸围城2》却都不招买卖双方的待见。因此这次事件的性质远远比之前的微软来的恶劣，并且还有一个不容乐观的影响：有了这第一次，是不是还会有第二次？

随着日系大厂竞争力下降，日系游戏逐日衰退，必然会出现更多销量不令人满意的游戏，那是不是再有大作的话，还会有供货商玩强制捆绑的游戏呢？笔者认为，强制捆绑是一种SM的行为，然而玩家们并非性奴。要解决这个问题，首先就要打破单一供货商的垄断局面，开拓更多的正常供货渠道；但说得容易做起来难，一方面我国在涉游戏方面的法律法规较为单薄，另一方面已有的厂商和发行商的供货习惯不易改变；最典型的体现就是，大陆玩家即使能购买到正版，但玩的却依然是水货。因此此事任重而道远，需要我们大家集体的努力，同时也希望且必须依靠国家在这方面的法规制度早日开放，在现在越来越开放的市场经济环境下，居然还能出现此等强买强卖的事情，实在是行业的一个毒瘤，应尽快予以铲除。

文 万岳



▲秋叶原的排队现场。爱！一切都是为了爱……

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.cn

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

插画：木仙&西达



本期 What's In 流行游戏

《使命召唤 黑暗行动》

脆薯条、纱迦、九兵卫、铃、才教授、anubis

今天必须20、今天必须35、今天必须40、今天必须45，今天必须转生……

——奋战在日日夜夜中不断转生的脆薯条

《怪物猎人 携带版 3rd》

九兵卫、雷电、洛克、木仙、才教授

泡个温泉再一起去狩猎，简直是人间极乐啊～

——过于陶醉以致回过神来已经被其他人无情抛下的九兵卫

《超级大金刚 回归》

纱迦、铃、雷电、胜负师、奈落

那些围观的敌人实在太刺人了！

——对游戏BOSS战中围观的敌人各种喝倒彩行为表示强烈愤慨的铃留。

《GT赛车5》

雷电、铃、才教授等

伟大旅程新起点，浪漫之旅无终点。

——开着车打猎的雷电留

UCG.CN网站第一期低价竞拍活动已于12月6日结束！中拍价为28元！也就是说，中拍者可以用28元的超低价买到一台PSP！这个低价竞拍活动的玩法就是出一个惟一最低价，意思是您的竞拍价不与别人重复，并且在不重复的出价中是最低的一个。这就是低价竞拍活动的魅力所在！第二期活动将于12月8日开始，期待您成为下一个幸运中拍者！

★一年一度的TV GAME大赏又来了！2010年度最佳游戏中国玩家评选活动本期正式启动！选票随本期杂志附赠！大奖等您来拿！P.S.如果你买杂志后发现没有选票，请马上找书商索取！按照往年的情况来看，出现这种情况不是不可能的，大家一定要小心！

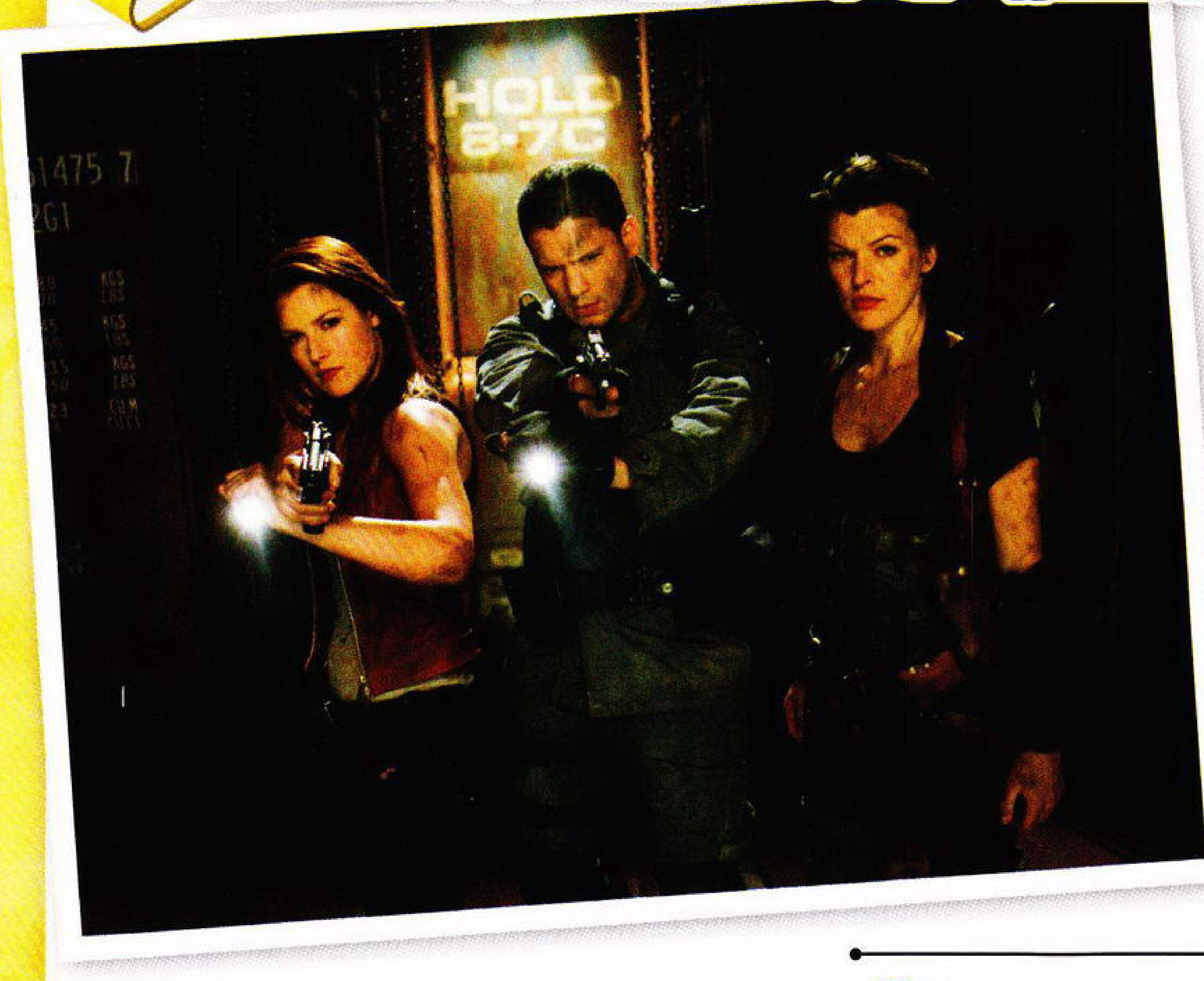
★这期《怪物猎人 携带版 3rd》的攻略篇幅创下今年攻略篇幅之最，这与编辑部的猎人三人组夜以继日的拼命是分不开的。可能有些不玩这个游戏的朋友会觉得有些浪费，这里还请各位多多体谅，毕竟这是目前中国最火的CONSOLE GAME。另外这期光盘中的原创内容也相当丰富，由于时间太长，最后还删掉了15分钟，不然光原创内容就接近两个小时。

★上期因为时间关系没能赶上做Kinect的视频，这期为大家激情补上，各位在光盘里可以看到八重樱梦幻出镜、奈落表演武术、雷电狂魔乱舞，不要错过！另外提醒大家可以去土豆网搜索名为游戏机实用技术的播客，我们会上传很多精彩视频，部分内容更是会在杂志上市之前就放上去哦！

★最后，算了算时间，只能现在就提前预祝各位圣诞快乐啦！有条件的朋友记得去逛逛亚洲游戏展哦！

■日本周间销量2010年11月15日～11月21：第一名《使命召唤 黑暗行动》(PS3)，销量128922套；第二名《超级化石挖掘者》(NDS)，销量42829套；第三名《口袋妖怪 黑·白》(NDS)，销量39883套。

众编来吐槽之《生化危机：战神再生》篇



趁着上期截稿之际，众编终于有时间能去电影院欣赏一下《生化危机：战神再生》了。1 个多小时之后电影放映结束，众编走出电影院大门时无一不是嘴角快咧到耳根子上去了，纷纷表示感谢组织举办了本次观影活动，为大家的生活制造了更多乐趣。下面就欢迎参加观影活动的同志们来抒发一下自己对这部电影的观后感，鼓掌欢迎！

或许因为我并不是生化饭，所以对之前《生化危机》的三部真人电影版都表现得承受力极高，特别是第一部，还曾多次向朋友们强烈推荐过。但我不得不承认，《生化危机：战神再生》已经超越我的底线了……本作堪称是宇宙级别的旷世搞笑片大作，每一处细节都洋溢着难以言表的喜感。介于笑点太多在此就不一一累述，最后我忍不住要大喊一句："影片开始前放的米帅开科鲁兹的 3D 广告实在是太给力了！"冲着这段广告也算值回票价了！

很不幸，我属于晕 3D 的人，基本上看一会就要休息一下。全程出现精彩的 3D 画面时我就戴上眼镜欣赏一番，平淡的画面时就把眼镜照下来打瞌睡……本片的 3D 效果还是可以的，可惜除此之外全部一塌糊涂。我觉得这不是一部电影，而是一部很长的类似广告或者 MV 的视频作品而已。如果按照 Cosplay 水准来看的话，本片真乃神作！

在香港看这部电影的时候，前排有个胖子不停地发笑，实在是不知道他在笑什么。特别是有特效的时候笑得更夸张，我简直怀疑他会被爆米花给呛死。这回和八重樱、铃一起去看电影，这两位也基本上是从头笑到尾。啊，我终于明白了：原来这胖子太娘了！

对这部电影很无语，其实《生化危机》电影版完全可以不采用游戏《生化危机》的任何人物名或剧情相关桥段，甚至从头到尾与游戏无关，本来就改得乱七八糟了，还非要跟游戏来什么互动。要真说互动的话，还不如只用完全原创的故事，然后在让电影的主角们在某个合适的时机，因为某些原因而去游戏中曾经出现的场景，并与游戏的主角们有一面之交就够了，只要情节合理，一个镜头都能让玩家感动。其他的就不说了，我很想无视这片子，回想电影里那些镜头，简直就是一个个串连起来的笑话。

关在囚笼中克里斯刚出场就来了一句"I shoudn't be here"当场把我雷到了。我当然知道 Scofield 你不应该在牢房里，其实我也知道你甚至不该出现在这部电影里。同样的发型、同样的囚服、同样忧郁的眼神，You say you know how to get out of here，huh?All right ,you just do it。没错，越狱的精神无处不在。

由于洛克一向对"《生化》系列"无爱，因此面对如此雷作也没什么特别感觉，就当是浪费了两小时的"人参"。只不过，为什么自己的"人参"第一次 3D 电影是它啊啊啊啊!!!!!

看完 3D 版《生化危机 战神再生》后印象最深的是……开场时那极具立体感的、性感的腿。其实你只要对它不报什么期望的话，这个片子还是挺有娱乐性的。当米帅说："我有办法出去"时，整个电影院是多么的欢乐呀！

话说自己对《生化》电影并不感冒，对于游戏改编电影都是抱着最放松的心态随便看看了事。1、2 的时候还算完整看了，3 根本就是一边玩游戏一边看了个枪版……这次 3D 版第四部也没抱太大期望，这倒便宜了我，3D 特效非常不错，还挺爽的。爬在地上，低姿态，抬头向上看，世界真大真美好。

编辑部吐槽大师纱迦同学一反常态，没有对本片狠吐，原因很简单，因为是他竭力推荐大伙集体观影滴。这也正常，要是我介绍朋友去某个饭馆吃饭，他们都说不好吃，那我也得硬撑着把最贵的那几道菜吃完。说起来片子的开头也并非那么不济，3D 效果还满突出的，只可惜第一场动作大戏过后就接连冷场，可以用来上厕所的时间不下十次，哪怕开演前水喝多了也不怕，的确是非常体贴的设定。

关于杂志

河南 刘茂群：关于广告对一本杂志的重要性，我想在如今这个社会里除了极少数不明事理的人之外，大家都是心里肚明的，因此贵刊上面虽然有时会出现与游戏毫无关系的广告，本人也不觉得很生气。不过我有一个建议：能否把广告放到一些不太起眼的位置呢？（例如多边共享区旁边，当然我并不是说多边共享区就不重要）现在广告一般都出现在目录、第一页以及最后一页，这些位置也正是杂志的黄金页面，让给广告的话很可惜啊！希望小编们能采取我的意见。

首先感谢你对杂志广告的支持。其实我们一直都想将广告存为一张 JPEG 格式的图片，然后放入每期杂志附赠的光盘里，这样就能既赚了广告商的钱，又不占用杂志页面，两全其美。但广告商在付出广告费的时候对广告的位置也是有要求的，他们看中的也正是这些黄金页面。可能有的人会说，那么你们可以少收一点钱，让他们把广告放到其他位置去呀？答案同样是否定的，如此一来广告商会认为投放的广告没有效果，还不如不做。所以关于广告的事儿，还请各位谅解。

深圳 泡沫之夏：有个问题搞得我好难受，一直找不到机会问，如今眼看《FF X IV》的 PS3 版要发售了，不得不先问一下。请问贵刊是不是绝不涉及任何网络游戏，哪怕是家用机游戏？因为今年的《真 · 三国无双 Online》、《怪物猎人 Online 边境》都没有介绍，这不得不让我对 PS3 版《FF X IV》能否做攻略而充满怀疑啊！

你好，关于网络游戏我们没有特别的规定。但你所说的这几个游戏都是日本国内 IP 限定的，因此国内绝大部分玩家都玩不到，那么自然也就没有做攻略的意义了。至于《FF X IV》，由于 PC 版发售后爆出不少问题，目前 Square Enix 方面也在准备大幅更新中，基于 PC 版而制作的 PS3 版很有可能大幅延期，目前讨论这个问题似乎过早。

Email 脑残 ER 日和：看着能够登上"游戏姬"栏目的各位妹子，身材好相貌好而且不光都是出色的 COSER，还都是在游戏领域拥有自己一番天地的游戏达人。这在身为虽然对游戏非常有爱但是经历却很普通的游戏宅女的我看来都感觉到压力好大呀………

凡事都应该勇敢迈出第一步，按照报名的规则试一下，说不定下次的"游戏姬"就是你哦。其实即便没有成为万人瞩目的焦点也不要紧，喜爱游戏的美眉永远都是珍稀动物，骄傲的女孩也永远都是公主。不是所有人的公主，反而更容易成为一个人的公主。

日本周间销量 2010 年 11 月 22 日～ 11 月 28 日：第一名《GT 赛车 5》（PS3），销量 430707 套；第二名《超级机器人大战 L》（NDS），销量 129054 套；第三名《马里奥 运动合辑》（Wii），销量 84983 套。

被遗忘的猎人……



Email 朱晓荻：我玩 COD 玩疯了！有一天上美术课，在裁纸，结果有一同学从后面走过，习惯性地华丽的出刀，收刀！不过可惜没砍到他，结果他来了一句："OOXX YOU，Freindly Fire？"

你们居然还能这么冷静，多么危险的事情啊！以后你裁纸的时候千万不要想《COD》！

Email YAHA：看了读编往来的插画后在想，难道八重樱和铃要拍中国版鬼娃娃了？

Email 8567159123：263 期 UCG 我翻到 104 页，看到编辑部两萝莉极度崩坏的表情，以及那句"你到底选哪个"，我但是便误认为是编辑部上演三角恋，两萝莉以命相逼，柰落后宫无望……YY 一夜后，才发现图上两角的那两件迷之物体……好吧，我……

我们哪有以命相逼，只是稍微恐吓一下而已。不怕你知道，发生图中的这一幕之后，八重樱和我就手拉手的去逛街了，留下柰落一个人在原地发抖，这是多么令人愉快的一件事情。至于鬼娃娃什么的，若真是如此，八重樱将会成为身着哥特式萝莉裙的鬼娃娃第一人。

看到这张插图后我足足狂笑了有 10 分钟，木仙老师对表情的掌控绝对是高手级别的！柰落同志想必终于是体会到《凯瑟琳》中男主角的心情了吧？

Email 强 张：263 期的特别企划很给力啊，呵呵。我个人是个丧尸迷，很喜欢有关于丧尸的故事，电影游戏什么的也收集了不少。有一点不好理解的就是我不知道为什么提到丧尸总是要提到中国的僵尸，其实其中的差别很大啊。僵尸其实更接近西方的吸血鬼，而且比吸血鬼更牛。

没错，现代影视作品中的中国僵尸大都是身穿清朝官员的衣服，有的可以吸血而且实力非常强劲。不过为什么中国僵尸很多都是一跳一跳呢？个人认为这是中国人民的创意才华！无论怎么想，"伸平双手，一跳一跳"的家伙都比步履蹒跚的西方僵尸更让人毛骨悚然……

Email 观星者：看到新闻说朗朗跟山内一典合作了 GT5 的主题曲，大惊，更没想到为啥 GT5 会选普罗德战争奏鸣曲，游戏和曲子很像吗？

朗朗还在钢琴上滚橘子来着，特欢乐。

Email Mr. 武士道：263 期 UCG 真是令我内牛满面啊！看完那使命特企和使命猎人后，我被雷焦了……

制作《使命猎人》这段视频时，我几乎是从头笑到尾，全身脱力。Orz（小声地说：这期的光盘内还有更雷的……）

Email Lan 龙莲：下期杂志发售之前《怪物猎人 3》就已经发售了，对于这样一个令全球猎人兴奋的事情以及纪念《MH3》发售，在此希望下期杂志的封面能用《MHP3》做封面，最好整一张漂亮点，帅气点的。拜托！拜托！

本期的封面应该会令你感到满意了吧？

Email 544451268：很喜欢一些游戏的音乐，像"《东方》系列"的、《汪达与巨像》的……也很想自己试着演奏，但苦于找不到乐谱，有什么好办法么？

有一些游戏的乐谱是可以买到的，详情可以从日本亚马逊网站上查到(例如"《最终幻想》系列"的乐谱)。如果没有官方乐谱的话，惟一的方法就是自己听乐谱出来了，这个难度比较高，即便是学过数年音乐的人也是有可能会听错的……

mail yedtgrau27400415：29 号买的 263 期，看时在第 28 页"随从小猫"那竟然读到两遍一样的内容，而且我还是很认真的读的说 =。=

猛拍一砖

肇事者：洛克

其实洛克同志只是想通过这种形式来强调狩猎猫在本作中的重要性而已。（误很大）



经过小编们的讨论与评选，"游风艺苑"的月度最佳评选第六轮，也就是 12 月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖： 漫影 1000L 数位板(价值 980 元)

获奖者： 董绍华(武汉)

作　品：《战神》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

东方朔 (广州)	作品：《主教：高雅华丽的圣教 MM》	神月(南宁)	作品：《苍翼默示录》
Fish—Yu (上海)	作品：《原创圣女》	高阳(北京)	作品：《星际争霸》
李枫立(成都)	作品：《但丁 + 贝姐》	韦煜(深圳)	作品：《火影》
K.LL (上海)	作品：《塞拉》	赵洋(北京)	作品：《糖葫芦 MM》

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

好了，以上就是我们 12 月份评选活动的获奖情况。而我们在今年之前承诺的"无冕之王"的评选结果，将在下期公开。还是那句话，是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出。未能在月度评选中夺冠的朋友期待吧！



■美国周间销量 2010 年 11 月 14 日～11 月 20 日：第一名《使命召唤 黑暗行动》(X360)，销量 643265 套；第二名《刺客信条 兄弟会》(X360)，销量 572963 套；第三名《刺客信条 兄弟会》(PS3)，销量 416068 套。

江苏 赵晓旭：感谢脆薯条寄来的明信片，我继续为大家说说部队里的事儿吧。一天晚上本人正在值班，当时打的游戏是《寂静岭 破碎的记忆》，值班室里就我一个人。这时突然有一只手搭在我的肩上，我心里一惊，猛一回头，原来是连长。他风趣地对我说："为了使我更投入游戏，我特别让你体验一下寂静岭的感觉。"这感觉真棒，害得我连续几天的夜班都提心吊胆，幸好我深信部队里是不会闹鬼的。特别介绍一下我的连长，他也喜欢玩次世代哦。

赶紧让你们连长多玩玩《现代战争》，为将来对付美帝国主义做好准备呀！

看到这篇来信我忍不住要八一八我之前遇到的灵异事件，某天我在家里奋战《零 月蚀之假面》，突然手机铃声响了，我正在和鬼博弈之中，无暇去接电话。打通这一关后，才去看手机，电话号码显示的是某死党。可是当我回拨给她时，她却正直地表示，她既没有给我打过电话，手机里同样没有拨出记录，顿时我惊出一身冷汗。假如当时我接了电话的话，后果不堪设想啊……

Email kof2003_2002：在对《舞蹈中心》的评测中貌似看到有首歌的名字叫"Pork Face"（等等，这直译过来不是"猪肉脸"的意思吗……）

最近说到LADY GAGA总想到她穿一身猪肉装上台颁奖的情景，所以扑克脸就变成猪肉脸了……（雷电：那明明是牛肉……）

宁夏银川 钱兴宪：看过你们杂志上期对Kinect的评测之后，个人表示非常后悔。该死的JS死活不发货，害得我至今还没拿到Kinect。从你们的打分来看，Kinect首发游戏的素质真是惨不忍睹，平均分在7分以上的都没几个，还有总分不到10分的游戏。印象中Wii和PS3的体感游戏也没有这么差的表现吧，难道Kinect真的不行？

误解误解。虽说上期给Kinect游戏打的分确实不高，但有一点你必须注意，那就是我们几乎评了所有的首发游戏。以往各大主机首发时我们很少这么做，只是挑选素质较高的游戏进行打分。每台主机首发的时候都必然有大量凑数之作，只是我们很少全部收录到黄金眼而已。所以，你大可不必为Kinect的未来而担心。

江苏南京 孟策：其实我个人最喜欢的栏目是以前的《战国天下布武》，也就是介绍《无双》里的战国名将的那个栏目。印象中这个栏目开过好几次，包括介绍《真·三国无双》和《战国BASARA》的，这种栏目能够很好地增加我们的知识。眼下《真·三国无双6》快出了，希望类似的栏目能够再开。不要以为中国人都懂《三国》，现在的90后们历史地理差的人多了去了。上次我问一个90后"建业在哪里"，他居然回答说在上海！

你的提议很不错，相关栏目目前正在筹备中，当然这肯定不是一个从头讲三国历史的栏目，我们会注重与游戏的结合。

广东汕头 Peace：其实本人最喜欢看到的明年的变化是来年小编数量有增无减，不想看到一个个熟悉的名字从书中永久抹去。生理会衰老，但心态永远年轻，这才是真·玩家！最后欢迎铃姐热情加盟UCG，希望未来的日子里能与你同行。也祝众人事业顺心（不再BUG、掉档、丢奖金），游戏情绪稳定（打机中不爆粗口这种话我才不信呢）！

元旦将至，一些有心的朋友已经开始写信过来祝福了。你的祝福非常独特，也非常贴心，感谢！

福建厦门 邱翔昱：我是一名在校中学生，再过7个月就要初中毕业了。从初一开始接触UCG，那时还傻傻的，许多专业名词都看不懂。如今已经小有成就，不禁感叹人的成长之快。班上好多同学都有PSP，而我却没有，有的全是杂志（我是班上的杂志王）。有人问，你没有PSP，买这些杂志来干什么？我每次都满眼希望地说："我在为将来有PSP时做铺垫！"不过我妈不给我买，说我太幼稚。原本我想攒钱买，可又没毅力。所以我只好把希望寄托在杂志抽奖上了，上天保佑！

我们杂志平时的抽奖是没有PSP的，你莫非是已经预知到了游戏大赏，所以才来信要PSP？总之，祝你好运。另外提前给妄图收买编辑们的人打个预防针，抽奖不是俺们干的，这个是有公证的，所以就不要做无用功了。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

年末特别放送！奖品增加！种类增多！



PEGA WII 太鼓专用鼓 2名

一等奖 2名


MVP 北通无线球王2（无线六轴震动版）

二等奖 6名


黑角 PSP 周边（随机抽取）

11B 互动信箱礼品名单

大奖	PEGA WII 太鼓专用鼓	深圳	刘福泉		
一等奖	MVP 北通无线球王 2	中山	何梓超	桂林	孔 泉
二等奖	PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇	连州	赖飞鹏	湖州	黄 澄
		武汉	路天平		
三等奖	PEGA 首创 Wii 手柄无触点感应双充	常州	秦 扬	唐山	常习之
		上海	伍 超	北京	陈灵敏
		广州	付 昕		

三等奖 10名


PEGA Wii 周边（随机抽取）

本期问题

1. 10分制的话，本期杂志你打几分？还要说说这期杂志给你的印象，无论好坏。
2. 对来年杂志想提的建议，什么都可以，因为来年可能有大动作。

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

美国周间销量2010年11月21日～11月27日：第一名《Kinect大冒险》（X360），销量658171套；第二名《超级大金刚 回归》（Wii），销量553636套；第三名《使命召唤 黑暗行动》（X360），销量531473套。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



［铂］一年一度的“大赏”又开始了。其实所有的玩家心中都有一份属于自己的榜单，而这些榜单汇聚在一起，就成为了“大赏”的最终结果。因此，还请您为自己喜欢的游戏投上一票。

［金］不知什么时候开始，自己设定的计划都无法准时完成，进入了一天拖后一天的恶性循环。说是和时间赛跑，但总是落在后面。不行不行，我得好好加油了！

［银］每次游戏光环DVD制作完成后，都会有一个“聚众审碟”的步骤，其实就和校搞差不多。在审碟的两三个小时里，每每看到有意思的地方都会有人吐槽（吐得最多的是纱迦），因此过程十分欢乐。这不由让我想到学生时代，周六周日学校的闭路电视里会放点港片西片什么的，大伙聚在一起看碟颇有气氛，比如看恐怖片时女生的尖叫就远比剧情更惊悚。

［铜］信箱里莫明其妙收到一个“漂流瓶”，对方是个大老爷们儿，说什么希望我们是有缘人之类的话，不过才短短几十字里就有三个错别字。我便无聊回了一句：“偶不是你的有缘人，但错别字可能会让你和缘份失之交臂！”

本期个人签名

求近×思远，隐忍＋激昂，时尚≡经典，（铁骨）柔情



时间杀手来袭，其他一切活动都被顺延。

《GT5》刚发售的那两天，服务器相当不给力。登陆经常出错，上去了也特别慢，而且还会影响单机游戏内容：因为本作与网络的关联相当紧密，只要你连着网，随便进个什么选项都有可能触发需要与服务器交换信息的情况，于是就会特别慢，等两三分钟是好的，有时候干脆直接卡住。不过因为不是死机，所以此时的解决办法也很简单：拔网线。PSN账户一退出，立刻流畅了。《GT5》游戏主菜单上方最新新闻，两条，第一条：欢迎来到GT的世界；第二条是官方放出的致歉信，如果你玩单机很卡，就别登陆PSN……不过随着两个补丁打完，速度好了很多，几乎不影响了。

还有一大痛苦就是更新补丁。《GT5P》时候，那更新要人命啊！《GT5》发售第一日，1.01，第三日1.02，每个都是133MB的补丁，国内连PSN网络更新速度不给力，动辄200分钟，各处GT FANS怨声载道：第一日发售未拿到游戏；第二日拿到游戏，晚上下班回家开搞，先更新，200分钟，完事儿就该睡觉了，准备第三日玩个痛快；第三日下班回家一看，1.02，又是200分钟！不过是覆盖更新，如果你直接更新1.02就不用痛苦两次了。

另外，跟大家说个成仙的方法：在任意搜索引擎搜索关键词“PS3代理服务器设置”，学习一下教程，只要你拥有路由器、PC，就能以光速升级完毕！小夸张……其实就是用PC下载升级补丁，然后传给PS3，非常之快，早会早成仙！

本期个人签名

路漫漫其修远



【MHP3】12月1日发售当天起了个早去香港排队，第一时间抱回了《MHP3》的限定版主机和游戏，激动与兴奋无法用语言表达。就像是一个属于所有玩家的节日，光是现场的气氛就能令我们深受感染，这就是“怪物猎人”！

【战争】《MHP3》发售后，包括小九在内的猎人众就开始了一场与时间竞速的战争，为了在极短的截稿时间内制作出尽可能实用的攻略，小编们不仅要整理大量的资料与信息，还必须投入大量时间反复试验并尝试，几乎达到了废寝忘食的地步。当然，本期杂志的篇幅不可能将《MHP3》的完整攻略一次刊登，更多深入研究我们会在下期补完，希望全国的FANS能谅解并再耐心地等上一段时间。

【吉他】有热心的读者来信询问小九的吉他学的怎么样了，让我很感动，这里要说一声谢谢。不过惭愧的是最近可支配时间严重不足，每天下班后几乎接近坐着都能睡着的状态，所以练习也停滞了下来。即便如此，我也会把吉他坚持学习下去的，请大家放心！

【ASL】最后给大家带来一个好消息，由于某些客观因素而中止的Animelo Summer上海站，非常有可能将在明年2月重新登陆中国，目前主办方正在积极协调中，具体的信息与报道我们会在杂志上第一时间带给各位读者，敬请留意！

本期个人签名

明年4月，《银魂》TV版动画连载再开！



★上个月过生日时收到了一份生日礼物，是索尼的NEX-5，用来拍PVC的照片效果果然要比数码相机好太多了，那皮肤的质感与成像的层次感，啊啊，真令人为之着迷啊！虽说“摄影的境界是那些玩设备的人不会懂的”，但在如此耐看的照片面前，我还是可耻地屈服了……

☆每到圣诞节的时候就总忍不住想往香港跑，打折的诱惑实在是太大了，抗拒不能orz。可是为什么宅物它就从来不肯打折出售呢T^T？

★录本期Kinect演示影像时不小心玩过了度，之后持续两天全身剧痛不已，就连坐下站起这么简单的事都变得异常困难，走路也像木头人那样手脚僵直。足可见我已经太久没有运动过了，当年800米能跑3分17秒的光辉岁月已经一去不复返了吗……

☆小岛文美初画集《緋いユリ》12月发售，每一个《恶魔城》粉丝都不应错过。

本期个人签名

<·ω·）绮罗星☆



由于自己先天五音不全，所以非常羡慕会唱歌的人。尤其听到车站、地铁附近卖唱的歌手现场唱歌时，每次我都会驻足。印象最深的是一次在神户的三宫站，一位和我年纪相仿的年轻人一边弹吉他一边清唱，当时已过夜里11点，地铁站的人已经稀少很多了，他还是非常投入地表演。大部分急着回家的人都是行色匆匆地瞥一眼而已，驻足倾听的人只有我和一个流浪汉。深夜空旷的地铁通道，我们三个人的演唱会。他的歌似乎是原创的，唱得也确实非常之好，我觉得能在生活中听到这么好听的歌实在是幸运。曲终之后，我刚要离开，他回身从包里拿出一张明信片给我，上面印着一行字：You give me hope,I live in hope. 这张明信片我一直保存着。前几天在深圳闹市区的一处小广场，又遇见一个唱歌非常好听的卖唱歌手，他唱歌非常动情。我虽然不太懂音乐，但是觉得他唱得比电视里看见的大部分花枝招展的男孩好听很多。我总觉得选秀节目里很大一部分天天吵着喜爱音乐的人其实不过是梦想当明星，喜爱的是闪亮的明星生活和高调的名利。真正喜爱音乐的话，开口唱便是了，“歌手”两个字的意思不就是简简单单“唱歌的人”么？

本期个人签名

你是谁，便遇见谁。



★最近给力的游戏实在太多，像九兵卫、八重樱这些楷模就不提了，就连一毛不拔的洛克都忍不住入了《MHP3》的游戏加限定主机。《MHP3》限定主机确实不错，那手感无法形容，战翻此前所有掌机。不过我刚产生掏钱的冲动，就立刻想到诸如“PSP还有多久的寿命”、“PSP上还有多少我感兴趣的游戏”等一大堆问题，于是我可耻地缩了。这个时候就能明白日本动漫里经常出现的那句台词了：“年轻真好啊！”想当年本人也……

★上期整理得很好的游戏计划，甫一实施就遇到了各种各样的问题，目前《COD 黑暗行动》尚未一转，倒是又打起了成就神作。最近把《真名法典II》欧版拿了全成就，加上之前圆满的日版和美版，这样就制霸了3个版本了，还差一个韩版，可惜不认识韩国朋友，搞不到游戏。《北斗无双》美版进行中，为庆祝《真・三国无双6》发售，还准备把《真・三国无双5》美版拿1000点。《真・三国无双5》的欧版和韩版成就也是分开计算的，可惜搞不到游戏，真是可惜啊……

★帮朋友从香港买了台WP7手机，自己先体验了一把。WP7手机最吸引我的地方当然是可以用Xbox LIVE账户拿成就。不过实际一试才知道，原来WP7手机平台上的游戏价格是和XBLA游戏差不多的，这可比iPhone平台上以免费和1美元为主的强大游戏阵容差太远了。手机性能没话说，不过由于没有大陆行货，当游戏机可以，当手机就不太方便。未来如果有大陆行货，我还是想试一下的，只是大陆行货会支持Xbox LIVE账户登陆吗？



▶毛线卡比版X360标志——其实这是《Kinect大冒险》的官方壁纸。

本期个人签名

偶尔曲生活一默你会觉得很爽，但生活曲你一默就惨了



最近去了八重樱的家里做客，欣赏了家里的各种神物，其中以各种未开封的限定版游戏最让我惊讶。我的下一个愿望是申请去九兵卫的家中求闪，八重樱姐姐也表示对其家中的神物已经多到放不下的地步表示相当好奇。小九同学，八重樱和我都非常想去你家中观摩呢，请响应一下吧！

当年玩《刺客信条2》，打到驾驶马车的地方，地面突然就花了，从那以后每次进到这一区域地面就是花的，当时就用相机把壮观的那一幕给照了下来，借最近《刺客信条 兄弟会》发售不久的机会，把这张图放上来吧！

已经到了十二月中旬，今年年内终于没有必入的神作了，持续掏钱的动作可以稍微停一停了。



本期个人签名

下雨了。



上期UCG光盘中《使命召唤》特别影像的音乐可能大家比较熟悉，第一首BGM出自《女神侧身像》的混音专辑，第二首BGM则是《前线任务5》里的一首，接下来的三首歌分别是“突击ラブハート”、“PLANET DANCE”与“SEVENTH MOON”，全都是《超时空要塞7》里的歌，那时福山芳树的声线真是富有磁性啊，今非昔比。最后一首BGM则是《独角兽》里的RX-0。这些歌也是自己平时比较喜欢听的，发现作为背景音乐其实也蛮搭调的……

最近胃口不是很好，总感觉什么都吃不下，但不吃吧？晚上肯定饿……估计过年回去见朋友们时又要说我瘦了。写作的时候其实和心情有很大的关系，心情好时“下笔如有神”，心情差时则感觉“无从下手”。这时候就要听几首神曲来放松一下，《WHITE ALBUM》和《Hold A Dream》每天必各听十遍，被我鉴定为神曲的歌是永远听不腻的。

本期个人签名

我所写，即我所想。



发售：随着12月1日的到来，编辑部内的狩猎党也随之疯狂。发售当日九兵卫和《掌机王SP》的乌冬更是亲赴战斗前线抢回几盘游戏，而本人也托九兵卫的福，在第一时间玩上游戏。游戏入手后，每天晚上编辑部内的小黑屋（游戏室）就被猎人众以绝对的强势霸占，弓箭新加的曲射容易干扰队友，不使用曲射又会导致输出太低……万般无奈之下弓箭控洛克只好悲剧的成为近战猎人……

随从猫：本人一直都不看好随从猫系统，认为动不动就挂掉的这些小猫几乎没有实质性作用。但直到发生了一件事，完全改变了我的看法。第一次狩猎雷狼龙时，看到雷狼龙进入临死状态，洛克也就顾不上什么，抡起武器冲上去猛揍一番，结果不敌暴怒的雷狼龙力尽而死。就当洛克坐上猫车的一瞬间，一旁的随从猫拿着榔头十分淡定地朝雷狼龙的头敲下去，于是，就有了右边这张图……



本期个人签名

玩怪物猎人、写怪物猎人、扯怪物猎人，本月俨然成了“狩猎月”……



★本市终于有IMAX影院了，兴致勃勃地跑到那个新商场里逛了一圈，可惜现在暂时没有什么值得看的电影，所以只是看了一下门面，没到里面看那个据说不咋滴的大屏幕。这个商场的装修其实只能算一般，但是里里外外都透着奢华的气息，走到车库门口就是一辆宾利，再走几步又是一辆奔驰鸥翼跑车。本来想在里面吃个饭，接连找了三家都是在门口看了菜牌就灰溜溜地逃走（两人吃顿饭粗略估计500以上）。最后我终于发现在那里能消费得起的也就只有IMAX和旁边的果汁店。

★自从在某偏远小镇吃了顿烤鱼之后，从此迷上了烤鱼的味道，不过上火的症状也随之而来，不仅脸上爆出两颗大痘痘，居然连耳朵里都冒出一颗，真是令人发指！果然，吃什么都不上火的人才是最幸福的人啊！

本期个人签名

便秘了就到楼下某快餐店吃卤牛肉，一吃就灵，比泻药都管用。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.12.08-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

转眼2010年已经只剩下一个月不到的时间，拿到本期的年度游戏大赏名单，大家也都可以选出2010年自己喜欢的游戏了，然而对于游戏厂商来说，战争才刚刚开始，年末商战的硝烟越来越浓，而明年上半年的玩家期待游戏也陆续浮出水面。新的一年，无论对于业界还是玩家都是一个全新挑战，让我们一起共同加油努力吧！

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年12月					
2日	战极姬2 炎	战极姬2・炎～百华、战乱辰风の如く～	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
2011年1月					
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+ アマガミ	Enterbrain	文字冒险	日版

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年12月					
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黒の魔導士	Level-5	角色扮演	日版
9日	爆丸DS 核心守护者	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	SEGA	动作	日版
9日	风来的西林5 幸运之塔与命运骰子	不思议のダンジョン 风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス	Chunsoft	角色扮演	日版
9日	我家三姐妹的卡拉OK合战 聚会游戏	うちの3姉妹のカラオケ歌合战 ～&パーティーゲーム～	Culturebrain	益智	日版
16日	时尚纸娃娃DS2	ブーペガールDS2	Alvion	益智	日版
16日	闪电十一人3 世界的挑战 合集	イナズマイレブン3 世界への挑战！！ ジ・オーガ	Level-5	角色扮演	日版
2011年1月					
6日	沙加3 时空之霸者 光明之影	サガ3 时空の覇者 Shadow of Light	Square Enix	角色扮演	日版
18日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
20日	用英语旅行	えいごで旅する リトル・チャロ	Nintendo	益智	日版
20日	最爱僵尸	ぞんびだいすき	Chunsoft	动作	日版
20日	怪兽克星 能量	怪兽バスターズ パワード	NBGI	动作	日版
27日	天降之物f 梦想季节	そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン	角川书店	文字冒险	日版
27日	闪耀解谜 麦斯威尔的不可思议笔记	ヒラメキパズル マックスウエルの不思议なノート	Konami	益智	日版
2011年2月					
3日	逆转检察官2	逆转检事2	Capcom	文字冒险	日版
3日	龙珠改 终极武斗传	ドラゴンボール改 アルティメット武斗传	NBGI	动作	日版
15日	乐高星球大战III 克隆人的战争	LEGO Star Wars III: The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
20日	电击学园RPG（暂定）	电击学园RPG	ASC II	角色扮演	日版
2011年3月					
3日	科学君的地球大探险	飞び出せ！科学くん 地球大探检！谜の珍怪生物に挑め！	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版	角色扮演			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年12月					
16日	恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	动作	日版
16日	最终幻想XIII 国际版	ファイナルファンタジーXIII アルティメットヒッツ インターナショナル	Square Enix	角色扮演	日版
16日	高达无双3	ガンダム无双3	NBGI	动作	日版
22日	电脑战机 武力	电脑战机バーチャロン フォース	SEGA	动作	日版
未定	梦幻俱乐部ZERO	ドリームクラブ ZERO	D3 Publisher	文字冒险	日版
2011年1月					
13日	阿尔卡那之心3	アルカナハート3	Arc System Works	格斗	日版
18日	灵魂入侵	Mindjack	Square Enix	动作射击	美版
25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	动作射击	美版
27日	少女萌枪	ぎゃる☆がん	Alchemist	射击	日版
2011年2月					
3日	怒首领蜂大复活 黑色标签	怒首领蜂大复活ブラックレーベル	Cave	射击	日版
8日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
15日	漫画英雄对Capcom 3	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	Capcom	格斗	美版
15日	NASCAR 2011	NASCAR 2011: The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
15日	乐高星球大战III 克隆人的战争	LEGO Star Wars III: The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
17日	凯瑟琳	キャサリン	Atlus	动作冒险	日版
22日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
24日	偶像大师2	アイドルマスター2	NBGI	模拟经营	日版
27日	疯狂境地	Gun Loco	Square Enix	动作射击	美版
2011年3月					
8日	龙之世纪II	Dragon Age II	EA	角色扮演	美版
8日	极品飞车 变速2 释放	Shift 2 Unleashed: Need for Speed	EA	竞速	美版
15日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
22日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版
22日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
25日	真・三国无双6	真・三国无双6	Koei Tecmo	动作	欧版
29日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
31日	太空频道5 Part 2	Space Channel 5 Part 2	SEGA	音乐	美版
2011年4月					
5日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
7日	弹魂	バレットソウル －弹魂－	5pb.	射击	日版
12日	Brink	Brink	Bethesda	主视角射击	美版
19日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年9月15日	狂暴	主视角射击	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年春	伊甸之子	音乐	2011年冬	战争机器3	动作射击
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年12月					
9日	卡拉OK JOYSOUND Wii SUPER DX 超级豪华装	カラオケJOYSOUND Wii SUPER DX ひとりでみんなで歌い放题！	Hudson	音乐	日版
9日	健身聚会	Fitness Party	NBGI	动作	日版
16日	吃豆人聚会	パックマンパーティ	NBGI	动作	日版
2011年1月					
27日	最后的故事	THE LAST STORY	Nintendo	角色扮演	日版
27日	战国无双3 猛将传	战国无双3 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
2011年2月					
1日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
15日	NASCAR 2011	NASCAR 2011: The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
15日	乐高星球大战III 克隆人的战争	LEGO Star Wars III: The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
24日	符文工厂 海洋	ルーンファクトリー オーシャンズ	MMV	模拟经营	日版
24日	SD高达G世纪 世界	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	NBGI	策略	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年内	闪电十一人 王牌前锋	角色扮演	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年12月					
16日	恶魔城 暗影之王	Castlevania：Lords of Shadow	Konami	动作	日版
16日	海猫鸣泣之时 魔女与推理的轮舞曲	うみねこのなく頃に ～魔女と推理の轮舞曲～	Achemist	文字冒险	日版
16日	高达无双3	ガンダム无双3	NBGI	动作	日版
22日	信长的野望 Online 新星之章	信长の野望 Online ～新星の章～	Koei Tecmo	网络角色扮演	日版
23日	无限回廊 光与影之箱	无限回廊 光と影の箱	SCE	益智	日版
2011年1月					
13日	阿尔卡那之心3	アルカナハート3	Arc System Works	格斗	日版
18日	小小大星球2	LittleBigPlanet 2	SCE	平台动作	美版
18日	灵魂入侵	Mindjack	Square Enix	动作射击	美版
21日	质量效应2	Mass Effect 2	EA	动作角色扮演	欧版
25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	动作射击	美版
27日	战国无双3 Z	战国无双3 Z	Koei Tecmo	动作	日版
2011年2月					
8日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
15日	漫画英雄对Capcom 3	Marvel vs. Capcom 3：Fate of Two Worlds	Capcom	格斗	美版
15日	NASCAR 2011	NASCAR 2011：The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
15日	乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	LEGO Star Wars Ⅲ：The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
17日	凯瑟琳	キャサリン	Atlus	动作冒险	日版
17日	侍道4	侍道4	Spike	动作	日版
22日	杀戮地带3	Killzone 3	SCE	主视角射击	美版
22日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
24日	魔界战记4	魔界战记ディスガイア4	日本一	策略角色扮演	日版
24日	符文工厂 海洋	ルーンファクトリー オーシャンズ	MMV	模拟经营	日版
27日	疯狂境地	Gun Loco	Square Enix	动作射击	美版
2011年3月					
8日	龙之世纪Ⅱ	Dragon Age Ⅱ	EA	角色扮演	美版
8日	极品飞车 变速2 释放	Shift 2 Unleashed：Need for Speed	EA	竞速	美版
10日	绝体绝命都市4 夏日回忆	绝体绝命都市4 －Summer Memories－	Irem	动作冒险	日版
15日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
22日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版
22日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
29日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
31日	太空频道5 Part 2	Space Channel 5 Part 2	SEGA	音乐	美版
31日	护君被诅咒了 冥界活剧宽频版	まもるクンは呪われてしまった! ～冥界活剧ワイド版～	Cyberfront	射击	日版
25日	真・三国无双6	真・三国无双6	Koei Tecmo	动作	欧版
未定	最终幻想ⅩⅣ	Final Fantasy ⅩⅣ	Square Enix	网络角色扮演	日版
2011年4月					
5日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
12日	Brink	Brink	Bethesda	主视角射击	美版
19日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版

其他期待游戏

2011年春	伊甸之子	音乐	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年夏	巫师冒险记	动作	2011年9月15日	狂暴	主视角射击
2011年内	无名英雄2	动作	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作
2011年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演	2011年内	机车风暴 启示录	竞速

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年12月					
9日	彩色铃音Continue	ぱすてるチャイムContinue	5pb.	文字冒险	日版
9日	我是航空管理员 关西空港	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 关空	Sonic Powered	模拟经营	日版
16日	光明之心	シャイニング・ハーツ	SEGA	角色扮演	日版
16日	泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版	ティアーズ・トゥ・ティアラ 外传 －アヴァロンの谜－PORTABLE	Aquaplus	策略角色扮演	日版
16日	侦探歌剧 Milky Holmes	探偵オペラ ミルキィホームズ	bushiroad	文字冒险	日版
22日	寄生前夜 第3个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	动作	日版
22日	遥远的时空中4 珍藏版	遥かなる时空の中で4 爱藏版	Koei Tecmo	文字冒险	日版
23日	AKB1/48 与偶像恋爱	AKB1/48 アイドルと恋したら	NBGI	文字冒险	日版
23日	幸运星 陵樱学园 樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	文字冒险	日版
23日	咎狗之血 携带版	咎狗の血 True Blood Portable	角川书店	文字冒险	日版
2011年1月					
13日	异世纪传说 携带版	Another Century' s Episode Portable	NBGI	动作	日版
20日	王国之心 梦中诞生 最终混合版	ｷﾝｸﾞﾀﾞﾑ ﾊｰﾂ ﾊﾞｰｽ ﾊﾞｲ ｽﾘｰﾌﾟ ﾌｧｲﾅﾙ ミックス	Square Enix	动作角色扮演	日版
20日	维纳斯与布雷斯	ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と灭びの予言～	NBGI	策略角色扮演	日版
27日	魔法的禁书目录	とある魔术の禁书目录	ASCⅡ	动作	日版
27日	战场的女武神3	战场のヴァルキュリア3	SEGA	策略角色扮演	日版
27日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル	NBGI	文字冒险	日版
27日	混沌思绪 热恋亲亲	CHAOS；HEAD らぶChu☆Chu!	5pb.	文字冒险	日版
27日	附身物语	つくものがたり	Furyu	角色扮演	日版
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+ アマガミ	Enterbrain	文字冒险	日版
27日	梦幻旋律 变奏	DEARDROPS DISTORTION	Cyberfront	文字冒险	日版
27日	喧哗番长5 男子汉的法则	喧哗番长5～汉の法则～	Spike	动作	日版
2011年2月					
3日	死亡连接 携带版	デス・コネクション ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
3日	薇奥拉托的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2	ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの炼金术士2～ 群青の思い出	Gust	角色扮演	日版
3日	超时空要塞 三角边境	マクロス トライアングルフロンティア	NBGI	动作	日版
10日	勇者30 SECOND	勇者30 SECOND	MMV	角色扮演	日版
15日	乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	LEGO Star Wars Ⅲ：The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
24日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	桌面棋牌	日版
24日	遥远的时空中5	遥かなる时空の中で5	Koei Tecmo		日版
24日	梦幻之星 携带版2 无限	ﾌｧﾝﾀｼｰｽﾀｰﾎﾟｰﾀﾌﾞﾙ2 ｲﾝﾌｨﾆﾃｨ	SEGA	角色扮演	日
24日	SD高达G世纪 世界	SDｶﾞﾝﾀﾞﾑ ｼﾞｰｼﾞｪﾈﾚｰｼｮﾝ ﾜｰﾙﾄﾞ	NBGI	策略	日版
2011年3月					
3日	女神异闻录Persona 2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	角色扮演	日版
9日	啪嗒嘭3	Patapon 3	SCE	动作	美版
17日	纸箱战机	ダンボール战机	Level-5	角色扮演	日版
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
2011年4月					
28日	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCⅡ	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	异说 012 最终幻想	动作			

12.09 二之国 漆黑的魔导士

攻略预定

NDS 角色扮演 | ■Level-5 | ■同捆实体书《魔法大师》 | CERO A | 推荐度 B



Level-5备受期待的原创角色扮演游戏新作。本作由吉卜力公司负责动画，久石让担纲音乐，音画质量可谓豪华。游戏采用童话般的画面和传统RPG的玩法，让人倍感亲切的同时不失耐玩度和创意。本作同捆了一本实体的“魔法书”，游戏中发动各种魔法需要实时查阅这本书，创意的游戏方式让人跃跃欲试。作为一款角色扮演游戏，本作的故事情节充满了童话式想象力，具有很浓的“吉卜力动画”风格。温馨和感动的场面必然能赚足玩家们的眼泪。这个冬天，让我们相约”第二国度“！

12.16 高达无双3

攻略预定

多机种 动作 | ■NBGI | ■对应机种为PS3、X360 | CERO A | 推荐度 B



本作在2代的基础上增加了《高达UC》、《高达00》、《高达0083》等新老人气作品，并会通过DLC追加新的机体和人物下载。游戏画面改以卡通渲染风格表现，使得战场氛围更接近于动画原作。游戏中登场的机体数量大幅增加，前作的二三线机体也追加了全新的动作，使得玩家可以选择的主力机体越来越多。战力槽的引入让游戏的战斗更具有策略性，全新的诱爆系统让玩家可以体会到更强的“一机当千”感觉。本作还支持联机作战，玩家可以叫上好友一起在网上厮杀。

12.16 光明之心

PSP 角色扮演 | ■SEGA | ■无对应周边 | CERO B | 推荐度 B



SEGA的老牌作品“《光明》系列”最新作又要与新老玩家见面了，依然是Tony的人设，依然是豪华到掉渣的声优阵容，开启心扉的冒险即将从这里展开。相比系列前几作，走正统RPG路线的《光明之心》在战斗系统方面下足了工夫，游戏的过程不在单调。除了全程语音的主线剧情，游戏中还存在着大量的分支委托任务，耐玩度极高。如果心存担忧的玩家还将本作看成是徒有外在的花瓶游戏，那就大错特错了。不管你对本作的人设与声优是否感兴趣，都应该尝试一下，相信大家不会失望。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE 友基 特约

时间过得真快，一转眼为期半年的联合征稿即将落下帷幕。12月份的获奖名单已揭晓，具体情况请参看第102页的“一刀有话说(特别版) Vol.20”，而赞助商友基科技对这半年来的活动成效表示满意，并提出在2011年继续合作，具体方案我们将尽快公布，希望大家密切留意。此外上期我对“一稿多投”的危害做了强调，结果有部分读者来信表示，之所以一稿多投，是因为编辑没有及时对读者来稿进行“采用”或“退稿”的确认回复。这里需明确一下，由于来稿众多，编辑不可能一一回复。但根据我刊的“投稿须知”，各种来稿在反应期内(Email稿件为30天)，若未收到编辑回复，方可自行处理，望大家理解！





广州·东方朔

四个奇幻装扮的勇者，面对掩映在滚滚沙尘中的巨型恶龙，是勇往直前，还是选择退缩？这幅灵感来源于“《勇者斗恶龙》系列”的插画似乎给出了答案——勇敢的少年啊快去创造奇迹(汗)！



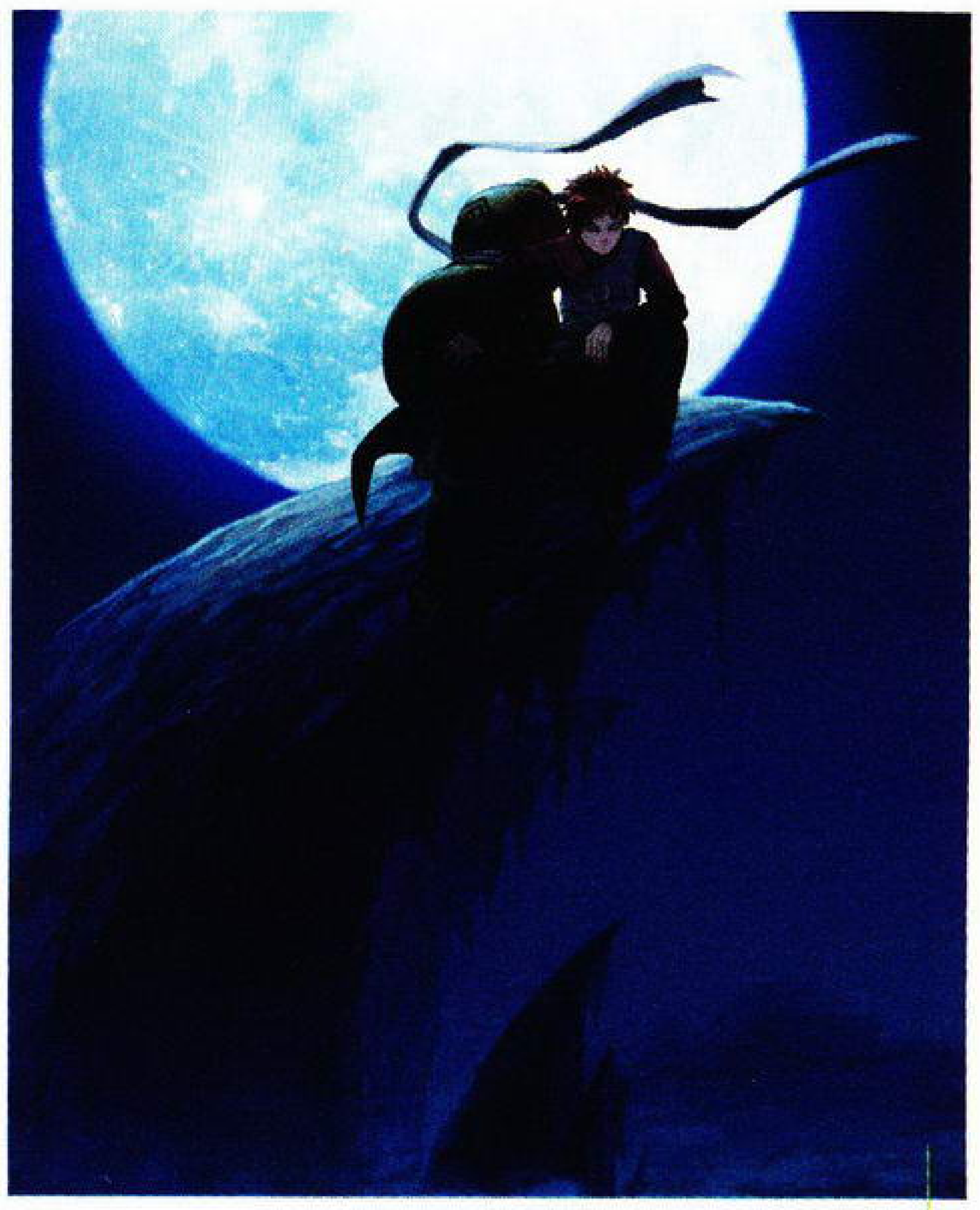
南宁·神月

Noel是《苍翼默示录》毫无争议的女主角，也是一个具有悲剧色彩的人物，这幅作品中从天而降的羽毛就很好地表现出了这样的意境，不过倘若人物动作能再多一点想象力就更完美了。



上海·K.LL

塞拉，《FF XIII》中造型颇受好评的角色之一。由擅长绘制唯美可爱型游戏人物的K.LL来演绎，似乎再合适不过了。略显无助的双眸和微微翘起的上唇，少女那种楚楚可怜的感觉被拿捏得非常到位。



北京·高阳

对“《星际争霸》系列”情有独衷的高阳同学本期携新作再次与大家见面。充满诡异感觉的蓝紫色调，硬朗的笔触，犹如从美式漫画中走出来的虫族女王就这样诞生了。



深圳·韦煜

我爱罗，“《火影》系列”中人气较高的实力男之一。其“烟熏装”造型让读者过目不忘，而上图中这种满月高崖之类的场景，似乎就是专门为这种“有故事的人”而准备的。你看，多有味道！

北京·赵洋

冰糖葫芦＋龙纹面料性感忍者装＋黑丝＋木屐，这种融合了多种文化的杂烩式混搭，出来的效果居然没有任何“违和感”，这到底是为什么呢？或许是MM太养眼了吧……

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email 中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email 徐晃公明：263期杂志的封底初看很不咋的，细看很咋的，刀哥GJ！（一刀回复：别，这事儿得澄清一下。封底的版面虽然是我制作的，但“我们都是洛克人”的主题，从素材到创意都跟我关系不大。图是纱迦搞来的，而那两句标语也是对稻船作品有着深厚感情的他想的，所以，应该是纱迦GJ！）

栏目主持 米格

天下聚会

最近东北大雪纷飞、寒冬已至，而我们“天下聚会”活动却在东北迎来一个小高潮，继哈尔滨聚会火热举办后，沈阳的天下聚会活动也圆满举办，火爆的聚会现场完全可以将外面的冰雪都融化掉。随之而来的还有苏州组团游聚会活动以及石家庄第二届天下聚会，另外要跟大家说，我们的天下聚会官方网站开张啦，登录 http://party.ucg.cn，就能立刻查看当前聚会信息、发布聚会预告以及分享聚会报道，关注聚会的你一定不要错过哦！

聚会照片大头贴 沈阳天下聚会图文报道

聚会日期：2010 年 10 月 31 日
聚会地点：沈阳和平宾馆

本届沈阳天下聚会在赞助商“莱仕达”的支持以及各位组织者和参与玩友的努力下圆满落下帷幕，本次聚会我们特别邀请了 Coser 2010 的 ACG 漫展上极受欢迎的新宅组女仆 MM，并加入桌游等多个全新要素，让聚会的内容再次得到提升，下面就让我们一起来分享这份聚会的欢乐吧！



◀游戏大赛结束后，又开始展开《三国杀》桌游大战……





▲NDS《马里奥赛车》始终是我们聚会比赛的热门项目，可是每次获奖者的面孔却都不同呢。



◀怀旧主机也是我们聚会的一个特色环节，这次介绍的是许多玩家曾经可望而不可求的DC！



▶有奖竞猜的互动环节自然少不了啦！



□美女MM玩家的参与让狼友们在聚会过程中异常活跃……



□最后少不了的当然还有我们留下的工作人员全家福啦！

聚会预告

石家庄玩家第二届“天下聚会”暨周年庆典

次世代电视游戏盛宴

次时代游戏试玩体验活动，专业周边带你畅想游戏乐趣

《超级街霸 IV》挑战赛、实况足球 2011 友谊赛、《三国杀》桌游卡牌大战、PSP《怪物猎人 3rd 携带版》联机、NDS 联机活动等，一定满足你竞技的欲望！过足游戏瘾！
另外还有 N 多游戏热血比赛，海量神秘礼品、众多周边和 UCG 书刊等你拿！

时间：2010 年 12 月 26 日 9：00～21：00
聚会地点：石家庄“拾乐园桌游吧”
详细地址：石家庄南三条对面大经街天滋嘉鲤小区 3 号楼 1 单元 2601 室
联系电话：15831969494/13400310565/13832170922
QQ：57877646/41936517/9765359
联系人：老徐/雪大/卒子
石家庄天下聚会群：13263710/62826394（加入时输入验证“天下聚会”）
聚会消费：每人 10 元
聚会口号：让我们聚在一起，生产快乐！

天下聚会官方网站介绍

新网站新体验！再次开张的天下聚会官方网站：party.ucg.cn 欢迎大家造访！在这里，你可以发布聚会预告召集人气，或是贴出图文报道与大家分享聚会的欢乐，当然作为一名玩家，你还可以方便地第一时间获取身边的“天下聚会”，而且这一切都会同步更新在最新的 UCG 杂志上！下面我们也来对网站如何发布聚会信息做一个简要的介绍。

“召集聚会活动”流程

“召集聚会活动”主要用来发布聚会策划预告，召集玩家参与，流程如下：

会员中心
会员活动
登录 注册

1. 进入 party.ucg.cn 后，首先在页面右上角会员中心进行注册及登录。
2. 点击天下聚会页面“召集聚会活动”的按钮。

召集聚会活动

3. 点击进去之后，大家会看到标题为“如何发起活动的流程”的介绍，请仔细阅读，然后注意红字——“召集‘天下聚会’活动的发布内容格式如下，请复制以下格式填写：”这段，选中后按下 Ctrl+C 复制，这就是格式范本，点击底部“立即召集聚会活动”继续。

召集“天下聚会”活动的发布内容格式如下，请复制以下格式填写：

4. 之后点击“发布主题”，然后 Ctrl+V 粘贴格式范本并进行填写。编辑完成后提交就可以等待我们的联系，审核通过就会公布出来啦！

发布主题

“发布聚会报道”流程

“发布聚会报道”顾名思义，玩家可以将自己的聚会报道、照片发到这里与更多人分享，流程与“召集聚会活动”相仿：

1. 进入 party.ucg.cn 后同样需要进行注册及登录，之后在“天下聚会”页面点击“发布聚会报道”按钮。

发布聚会报道

2. 然后和普通论坛发帖一样，按照提示编辑内容进行“提交”即可完成，审核通过就会公布出来了。

2010 TV GAME大赏 玩家评选 候选游戏名单

2010 TV GAME AWARDS FAQS

Q：今年的大赏与去年比有什么不同？

A：今年的大赏与去年相比主要有两点变化：首先是增加了“最佳原创游戏”评选；其次是将“次世代跨平台类(PS3/X360)”游戏提名名单从去年的15个扩充到20个。

Q：为什么要增设“最佳原创游戏”评选？

A：开设这个类别的原因是，如今电视游戏业界各种经典系列作品因为各种原因而都打出稳妥牌，宁愿遵循守旧走老路，也不敢轻易变革。而那些求新求变的原创佳作往往因为宣传力度不足等各种原因而得不到更广泛的认可，本着为大家推荐更多新鲜有营养的优秀作品的原则，我们增添了这个类别。其中包含的每部作品都有自己的创新亮点，希望各位玩家慎重选择。而原创游戏并没有绝对的定义，比如《异度之刃》，虽然也没有绝对意义上的前作，但是作为挂着“异度”之名的本作，前有《异度装甲》和《异度传说》，因此并未收入到原创游戏名单之中。

Q：为什么要增加“次世代跨平台类(PS3/X360)”的提名游戏数量？

A：近年来跨平台作品素质逐年上升，15个名额无法将全部的优秀游戏囊括进去，即使这样，主办方所有编辑还是再三思索后忍痛砍掉了一些优秀作品。

Q：为什么把Wii排除在“次世代跨平台类”之外？

A：已经实行了两年的这个规则应该比较明确，为避免不必要的误解，再解释一下。这样的分类绝非对Wii主机有任何歧视或者偏见，因为Wii的分辨率和机能与PS3、X360有很大差别，第三方跨平台大作绝大多数都是PS3、X360双平台，而另外那些横跨三大家用机甚至掌机也统统登陆的作品，在不同平台上的表现大相径庭，有些甚至是些与原开发平台的作品完全不同的外包游戏，因此我们保持Wii游戏的独立性。而今年还有一个比较特殊的例子，Wii和PS3双平台同时发售的《战国BASARA 3》，我们将之同时归在了两个机种内。

Q：为什么我最喜欢的某某游戏没有入围？

A：“萝卜白菜，各有所爱”，每个人心中都有自己的最佳作品，无奈名额有限，难以尽录，如果您有特别喜好，可在选票上注明，我们将择优刊登在杂志上。

Q：我只有填写选票才能投票并获得抽奖资格吗？

A：除了填写选票之外(注意，选票复印无效)，您还可以登陆UCG官方网站ucg.cn的投票页面进行投票，如果您能够在投票后完整填写您的个人资料，同样也可以获得抽奖资格。

Q：我如何知道我中奖了？

A：中奖名单将刊登在总第267、268期春节合刊《游戏机实用技术》(2011年2月A、B)与同时期的《掌机王SP》上。获得一二三等奖的玩家将会接到我们专人的电话通知；获得参与奖的玩家，我们将把奖品直接邮递到您提供的联系地址处。届时您还可以通过 UCG官方网站ucg.cn来查询大赏评选结果与中奖名单。

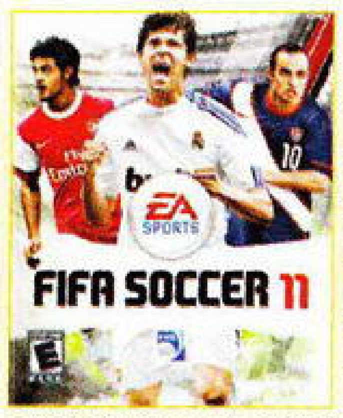
Q：什么是“以当地邮戳时间为准”？

A：我们选票的截止日为2010年1月6日，只要您能在这个时间之前从您附近的邮局寄出选票，发出地的邮戳时间不晚于这个日期的，都被视为有效选票，并拥有抽奖资格。

次世代跨平台

FIFA 11

EA	体育



在大获成功的前作基础上稳步前进，更强调真实感和球员个性。并可以在联机模式中扮演守门员，实现11对11的联机对决。游戏销量打破系列纪录，实至名归。

NBA 2K11

2K Sports	体育



本作请来了篮球巨星乔丹为游戏代言，并在游戏中加入了乔丹挑战模式。游戏系统亦达到了一个空前的高度，可以说这是目前最好的篮球游戏，令对手胆怯。

苍翼默示录 连续变幻

Arc System Works	格斗



年度最华丽的日式2D格斗游戏非本作莫属，新增多名原创角色的同时，故事模式焕然一新。游戏兼具面向新手的教学以及为高手准备的连段挑战，适合不同玩家。

超级街头霸王IV

Capcom	格斗



《街霸Ⅳ》真正意义上的超级加强版，不仅加入多种新模式、新奥义，经典的迷你游戏也得以回归。一口气增加了10名新人物，令全系列人气角色齐聚一堂。

刺客信条 兄弟会

Ubisoft	动作



本作的内容绝对是系列中最为丰富的，主线与分支都得到大幅强化，每一寸内容都尽显充实。全新的多人模式趣味十足，是一个大胆而又成功的创新。

恶魔城 暗影之王

Konami	动作



游戏大胆地抛弃了以往作品中的设定，对系统进行了大刀阔斧的改革，力图带给玩家不一样的感受。双魔法系统、关卡试炼、独特的剧情都是本作的魅力所在。

辐射 新维加斯

Bethesda	动作角色扮演



最经典的美式角色扮演游戏最新作，系统进一步完善，平衡性极佳。“选择与结果”让剧情、流程达到真正的自由，新维加斯地区的废土传奇，由您亲手谱写。

高达无双3

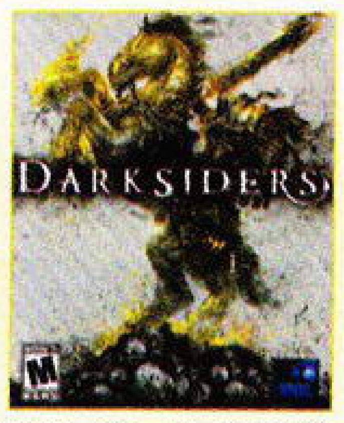
NBGI	动作



增加了《高达UC》、《高达00》等全新作品，画面改以卡通渲染方式表现，登场机体数量更多，动作设定也大幅强化，还支持最大4人的联机模式，乐趣大增。

黑暗血统

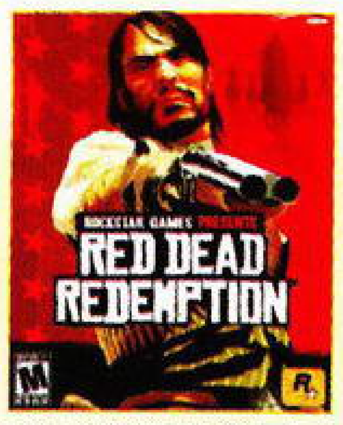
THQ	动作



虽非一线大作，却以黑马姿态杀入玩家视线。纯正的魔兽美工、庞大的场景、精巧的谜题和美式游戏中上乘的手感均是其优点，近二十小时的流程也很厚道。

荒野大救赎

Rockstar Games	动作



本作可以看作《横行霸道》西部版，沙箱游戏的终极体验，内容丰富，系统完善，剧情引人入胜，网站欢乐，展现出游戏历史上最生动逼真的美国西部风情。

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2

NBGI	动作



动漫改编游戏新旗舰！超过40个可使用角色，近30小时的RPG剧情模式，并首次加入网络对战。大魄力的BOSS战以高清再现名场面，绝对会令火影饭泪流满面。

极品飞车 热力追踪

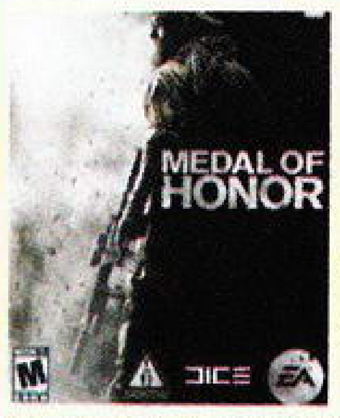
EA	竞速



动作类型的竞速游戏，以绝对的速度感和车辆之间的碰撞为聚焦点，俊美的赛道环境是速度的天堂。完善的网络功能方便和好友交流，联机对战是最大乐趣所在。

荣誉勋章

EA	主视角射击



以普通士兵的视角映射了整个阿富汗战争，配乐恰如其分地体现了游戏的主题。平衡性出色的多人模式射击手感优秀，每个职业各异的性能值得深入研究。

丧尸围城2

Capcom	动作



玩家要在幸运市里对抗如山如海的丧尸潮，前作就有的诸多要素全部保留，新引入的武器组合系统乐趣十足，要素之丰富在动作游戏里算是首屈一指。

使命召唤 黑暗行动

Activision Blizzard	主视角射击



这是一款让人无法不赞的游戏，扑朔迷离的剧情跌宕起伏，激烈异常的网战让人无法自拔。不单单让人们沉醉其中，更能找到畅游于单机或网战中的不同乐趣。

世界足球 胜利11人 2011

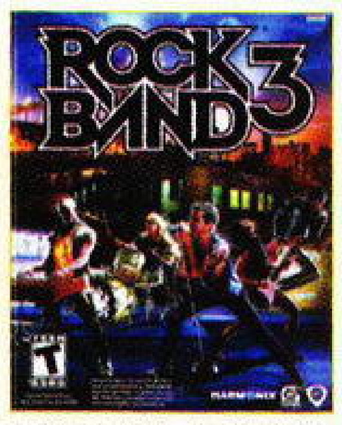
Konami	体育



1000种以上的新动作再加上全新的传球系统，让游戏有脱胎换骨之感。游戏收录了南美解放者杯，并收录更多版权球队。新增的线上大师联赛模式尤其值得称赞！

摇滚乐队3

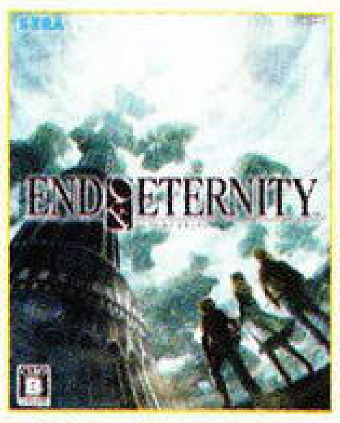
MTV Games	音乐



说本作是目前为止最棒的音乐游戏也不为过，传统与进化并存，专业级周边带你在游戏中体验最逼真的音乐演奏。你终于可以通过游戏学会演奏现实中的乐器了！

永恒的尽头

SEGA	角色扮演



新奇的枪战系统颠覆传统RPG定义，在广阔的机械世界中展开对抗命运的冒险之旅。极富创意精神的3A出品，必属精品，这是个充满想象力的全新RPG。

战地 恶人连2

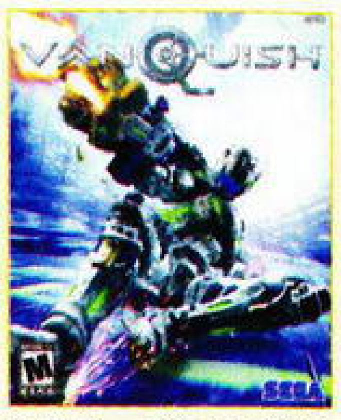
EA	主视角射击



强调真实的战争气氛，快节奏且异常激烈的团队对抗。精妙的网战突出团队配合的重要性，平衡性的设计上首屈一指。在其优秀的网战部分中找到足够的刺激。

征服

SEGA	动作射击



高速爽快的射击体验，流畅连贯的动作设计，丰富多样的战略打法，《征服》给想要挑战自我的玩家提供了一个自由的优质平台，反复尝试能更好地感受游戏的魅力。

游戏排名不分先后，按首字母顺序排列。

PS3

GT赛车5
SCE | 竞速



模拟真实驾驶的竞速游戏中,该系列精益求精的理念贯穿始终。六年磨一剑,新作全面进化,真实的驾驶感和丰富至极的游戏内容都达到新高度。

白骑士物语 光与暗的觉醒
SCE | 角色扮演



拥有近30个小时单机流程,在线时间趋近于无限。最多6人同时组队做任务,通过刷怪来打素材造装备。Level-5的后续更新工作也很给力。

暴雨
SCE | 动作冒险



目前互动剧情游戏的终极形态。无论是叙事手法、镜头运用还是细节刻画,都达到了令人惊叹的水准,而中文版则令国内玩家能更好地欣赏剧情。

如龙4
SEGA | 动作



四名贯彻己念的男人,一场跨越十余载的恩怨,极道传说由谁继承,《如龙4》给出了圆满的答案,属于人中之龙的故事在神室町再一次华丽上演。

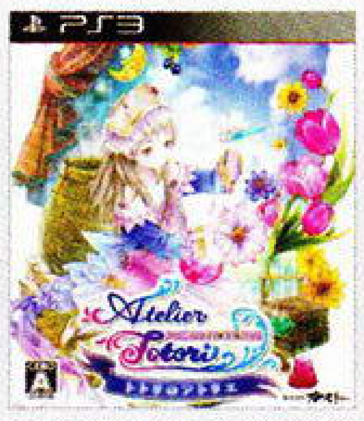
圣恩传说F
NBGI | 角色扮演



爽快的战斗系统是其特色所在,在Wii版的基础上精益求精,画面、战斗系统、剧情全面加强。老玩家同样能找到新的感动,更有后续DLC满载!

特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2
Gust | 角色扮演

第二款PS3平台的工作室系列作品。相比前作,游戏各方面都得到强化,丰富的道具、强大的敌人、紧凑的剧情,无不体现出本作的魅力所在。



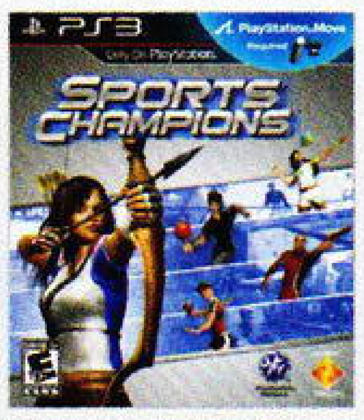
小小大赛车
SCE | 竞速

本作掀起了新一轮的游戏3.0热潮,让自己制作的人偶驾驶着赛车,驰骋在自己建造的赛道上。创作、分享、对抗、竞速,一个都不能少。



运动冠军
SCE | 体育

体感操制器MOVE首发中文游戏中的人气作品,收录了6种能够充分表现MOVE一比一动作回馈与精细感应特点的运动游戏,在锻炼效果方面相当不俗。



战国BASARA 3
Capcom | 动作

与外传时隔1年之后,正统续作《战国BASARA 3》再度将喜爱割草游戏的玩家带回到群雄逐鹿的战国时代,全新的角色、进化的系统令本作更为耐玩。



战神III
SCE | 动作

PS3核弹级史诗巨作,同步发行中文版。在这场撼天动地的灭神大战中,奎托斯再次以其雄浑与狂暴,上演了一场又一次拔高业界标杆的视觉盛宴。



X360

Kinect大冒险
Microsoft | 动作



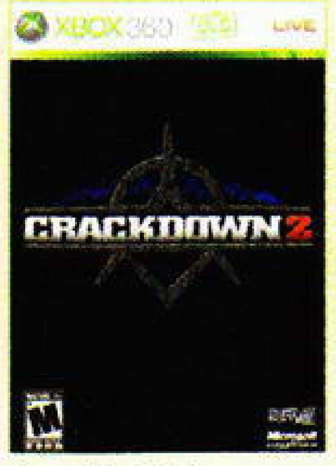
与Kinect同捆的体感游戏。5个主要游戏很好地表现出了Kinect的魅力。独创的照片命名系统十分欢乐,很适合朋友或家庭聚会时多人同乐。

Kinect运动大会
Microsoft | 体育



主要收录6个比赛项目,其中又细分为很多小项,不但耐玩性一流,而且素质出众。可以称得上是Kinect首发游戏中表现最出色的第一方作品。

除暴战警2
Microsoft | 动作射击



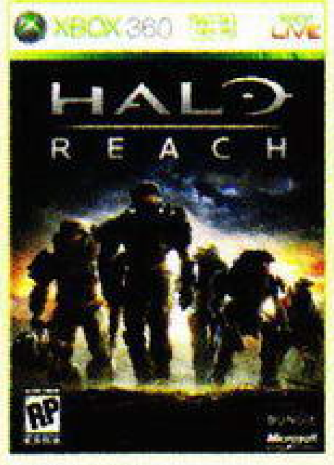
混乱中维护和平的战士,与恶势力斗争到底的英雄。横行于罪恶都市之中,体验千奇百怪的变身之旅。硬派动作游戏的佳作,带你遨游太平洋之城。

分裂细胞 断罪
Ubisoft | 动作射击



优质的画面和音乐表现让本作出尽风头,大胆地改动和创新内容非常成功。在线游戏内容丰富有趣,弥补了单机部分较短的缺憾。特工迷必玩的佳作。

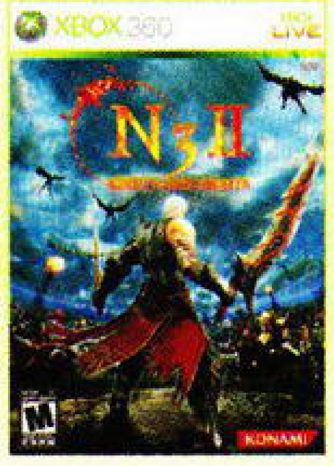
光环 致远星
Microsoft | 主视角射击



气势恢宏的故事,深邃的场景,一段令人荡气回肠的旅程。这不是终点,而是一个全新的开始,带你走进《光环》的奇幻世界,充当一回超级英雄。

九十九夜II
Konami | 动作

本作手感和关卡设计等方面比前作有很大的进步,暴力表现也大幅提升,玩家可充分享受虐杀的快感。游戏还支持通过Xbox LIVE联机过关。



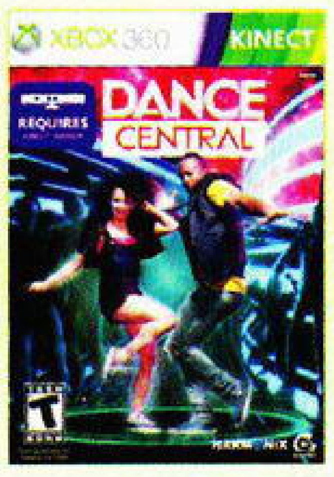
神鬼寓言III
Microsoft | 角色扮演

游戏秉承系列一贯的高自由度系统,可供体验的生活要素非常丰富,画面颇具童话色彩,战斗部分比一般角色扮演游戏更火爆刺激,全程语言绝赞。



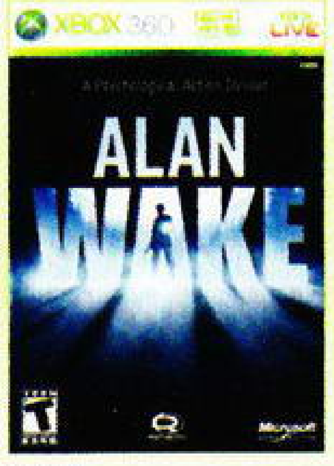
舞蹈中心
MTV Games | 音乐

对应Kinect,判定机制非常完美,三十余首歌的舞步不尽相同,跟随详尽的教学模式掌握舞步后能得到其他游戏无法给予的舞动身体的快感。



心灵杀手
Microsoft | 动作冒险

游戏已未知的黑暗作为主题,用悬疑手法一步步将玩家带入恐怖的深渊。游戏精美逼真的画面配合游戏优秀的剧情,让每一位电视机前的玩家都身临其境。



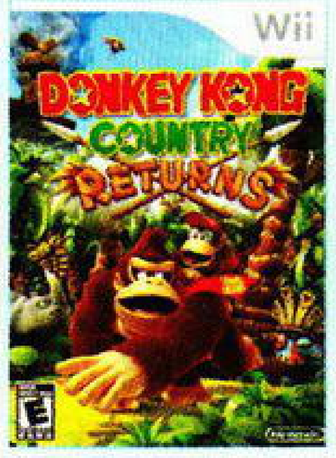
质量效应2
EA | 动作角色扮演

史上平均评分最高的美式RPG,将TPS和RPG要素完美融合的系统,壮大的剧情,漂亮的画面,精彩的配音,丰富的要素,各方面都超一流。



Wii

超级大金刚 回归
Nintendo | 平台动作



玩家们熟悉的大金刚又回来了。本作保持了系列一贯的高难度,精妙多样的关卡设计与角色刻画给人留下了深刻的印象,《大金刚》还是那么好玩。

超级马里奥银河2
Nintendo | 平台动作



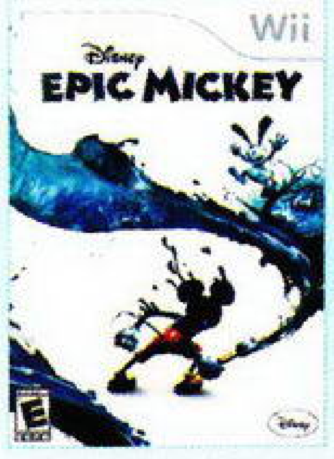
平台动作游戏的王者!从任何一个角度都无可挑剔的电子游戏。经典角色、完美的操作感、丰富的游戏元素和登峰造极的关卡设计让本作名垂青史。

赤钢铁2
Ubisoft | 主视角射击



FPS形式,但更像一款动作游戏,必须使用增强感应精确度的Wii Motion Plus,体感动作一气呵成,兼顾爽快度和挑战性,卡通画风也非常赞。

经典米奇
Disney | 动作



讲述米奇老鼠拯救被黑暗侵袭的童话世界的故事。黑暗风格的解迷关卡和美轮美奂的2D卷轴桥段,这是一次颠覆传统迪士尼世界观的心意之作。

太鼓之达人Wii 大家来聚会 3代目
NBGI | 音乐



又到年末迎新时,咚咚太鼓再次敲起来!游戏不仅拥有多达70首的新老歌曲,还有热闹无比的聚会游戏等你来玩,快和朋友尽享众人同乐的乐趣吧!

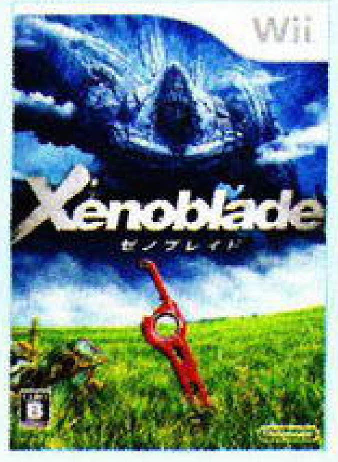
星之卡比 毛线史诗
Nintendo | 平台动作

Wii平台上的首款《卡比》,虽然取消了吸收敌人的技能,但活用"毛线"这一设定开创了更多样化的玩法。作品充满治愈感,是放松身心的不二之选。



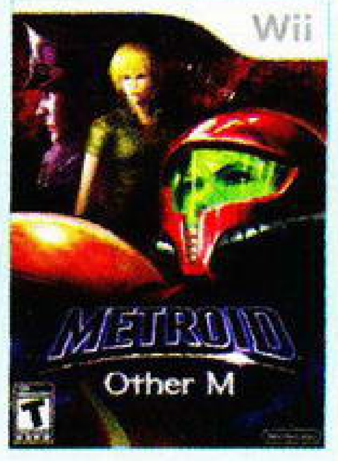
异度之刃
Nintendo | 角色扮演

本作在各方面的设定都非常新颖,游戏的场景不但壮阔华丽,还具有真实时间带的设定,加上丰富的支线任务和隐藏要素,耐玩度极高。



银河战士 另一个M
Nintendo | 动作

由于本作是和TEAM NINJA合作开发的,因此本作在各方面都和系列之前的作品有较大差异,各种动作要素的加入使游戏的精彩程度不可同日而语。



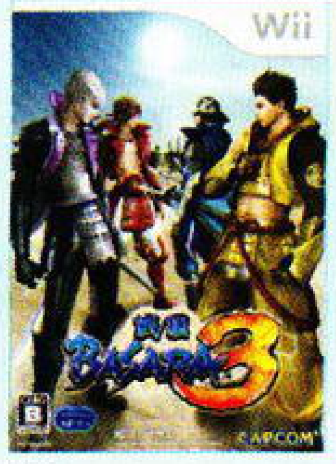
英雄不再2
MMV | 动作

无论是画面还是具体内容都极具个性。游戏骨子里是传统的3D动作游戏,其中个性十足的BOSS战是一大亮点,香艳火爆的剧情演出同样不容错过。



战国BASARA 3
Capcom | 动作

《战国BASARA 3》同时推出了Wii版供玩家选择,画面表现非常优秀,展现BASARA技的华丽度时更是毫不含糊,爽快的战斗也令人不舍得放下手柄。



PSP

初音未来 女歌手计划 2nd

SEGA | 音乐



甩葱萌娘在今年再次掀起风暴，本作则是其中最重要的一环。加大难度的同时，游戏还丰富了的操作键位，更接近于完全形态的音乐游戏，让人沉迷。

怪物猎人 携带版 3rd

Capcom | 动作



经过Wii版后再临PSP，在《MH3》的基础上加入众多新怪物，系列全武器回归，进化的狩猎猫系统和变更的武器数据计算方式，没有理由错过的作品。

黑豹 如龙新章

SEGA | 动作



神室町不仅是极道的天下，也是年轻人追逐梦想的乐园。作为系列首次登陆掌机的作品，游戏保留了以往的特色，贴近格斗手感的战斗系统也叫人称快！

皇家骑士团 命运之轮

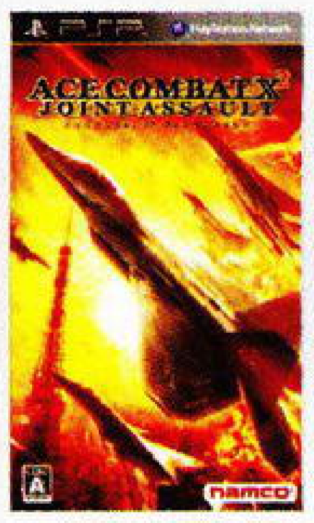
Square Enix | 策略角色扮演



这款经典作品在15年后进行了真正意义上的重制，游戏不仅对原作剧情进行添加和修改，新增的命运之轮系统更是创造了全新的二周目游戏方式。

皇牌空战X2 联合突击

NBGI | 射击



本作是系列历史上首次以真实世界为舞台，在伦敦、东京、旧金山等地展开空战任务，收录了40多种真实存在的战斗机，故事模式支持2～4人联机。

寄生前夜 第3个生日

Square Enix | 动作

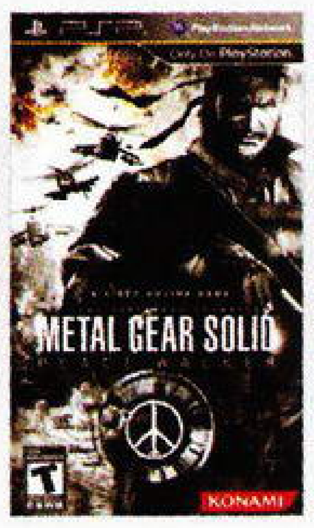
十年后阿娅女神回归，再一次肩负起拯救世界的使命。看似是射击游戏，实则偏重于动作操作与战略战术，换装系统的引入让游戏的乐趣大幅提升。



潜龙谍影 和平行者

Konami | 动作

讲述Big Boss创建无界之师的经历。丰富的任务是本作的主体，战斗、潜入、搜索、BOSS战，养成收集要素也非常丰富，是系列的一次全新尝试。



王国之心 梦中诞生

Square Enix | 动作角色扮演

前传性质的《KH》新作，引入了全新的战斗系统，让流畅度与爽快度上升到更高境界。三人视角的叙述方式也是特色所在，《KH》的世界观因此变得更为饱满。



战场的女武神2 高卢王立士官学校

SEGA | 策略角色扮演

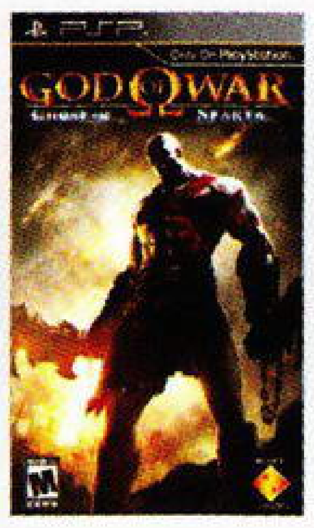
延续了前作的水墨画风格，系统大幅改良，剧情紧接前作。战斗节奏紧张而刺激，各类同伴收集乐趣无穷，活跃在战场之中一起见证女武神的传说。



战神 斯巴达之魂

SCE | 动作

奎爷暂时停止了对众神的屠戮，转而追溯起了自己过去与家人之间的故事。爽快的战斗、顶级的镜头运用，《战神》无论在哪个平台都是标杆级的作品。



NDS

Love Plus+

Konami | 模拟育成



时隔一年，和热恋的女友共同前往风景怡人的热海来一次甜蜜之旅吧！虽然没有新增角色，但本作的互动性更高，新时代恋爱养成游戏最佳典范的称号当之无愧。

大神传 小小的太阳

Capcom | 动作



继承了前作的笔神设定，人物则改走Q版可爱风格。碍于NDS机能所限，画面表现不甚理想，但剧情非常给力，音乐也同样动听，作为非原小组制作的续作来看仍有可圈可点之处。

二之国 漆黑的魔导士

Level-5 | 角色扮演



喜欢吉卜力动画和传统日式角色扮演的玩家绝对不应该错过本作。一流的故事与音画表现，本作系统的创新可圈可点。收集和育成要素非常容易让人沉迷其中。

光辉物语

Atlus | 角色扮演



难得的正统日式角色扮演游戏佳作。本作的故事非常大气而成熟，穿越时间的流程系统有新意。喜爱大气中世纪剑与魔法世界观的玩家会对本作感到非常满意。

黄金的太阳 黑暗黎明

Nintendo | 角色扮演



时隔八年之久，正统续作终于和广大玩家见面。游戏包含了以往作品中的所有要素，精灵召唤等经典设定依然存在，并大幅强化了解谜要素和职业系统。

火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄

Nintendo | 战略角色扮演

经典名作重制版，大幅变动的系统和自创角色让战术更加多样化。高难度对任何人来说都是超难的挑战，在耐心和经验的双重作用下取得胜利让人成就感十足。



口袋妖怪 黑·白

Nintendo | 角色扮演

《口袋妖怪》第五世代作品，冒险舞台被设定在远离之前地区的伊修王国。游戏首次加入了对手使用神兽、梦世界等全新要素，是NDS玩家就绝对不容错过本作。



闪电十一人 世界的挑战 火花·爆破

Level-5 | 角色扮演

本作是以热血足球为题材的RPG《闪电十一人》正统续作，游戏容量增加后，不仅可收集的球员人数有所提升，还收录了大量的过场动画和新的必杀技。



勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2

Square Enix | 角色扮演

游戏囊括"《DQ》系列"所有作品的经典怪物，以原创的故事展开由弱变强的冒险。游戏中收集怪物的乐趣无穷，巨大怪的引入也让怪兽的配合过程更有成就感。



幽灵诡计

Capcom | 解谜

本作需要玩家在有限时间内不断调查取证来扭转必死的命运，相当考验玩家的逻辑推理分析能力和临场应变能力，令人很容易沉迷。相比起有趣的系统，剧情却稍显薄弱。



最佳原创游戏

暴雨

SCE | 动作冒险



一部难以量产和模仿的精品，对于互动方式进行了执着而深入的探索，由此诞生的丰富的情感体验会是很多人所接触的游戏中最为强烈的。

二之国 漆黑的魔导士

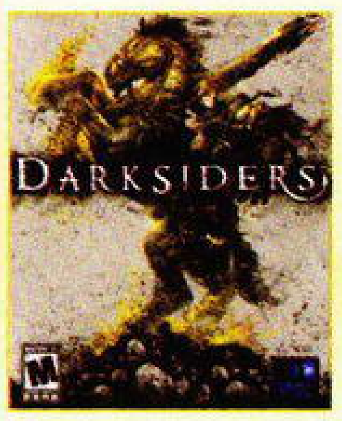
Level-5 | 角色扮演



作为近年原创角色扮演游戏的奇葩，本作原创亮点很多。童话般的感人故事、精美的画面、纯净的音乐、绝对创意的战斗系统和丰富耐玩的要素让人心悦诚服。

黑暗血统

THQ | 动作



游戏重解谜轻战斗，以不同装备的入手逐步扩大活动区域，尽显其开放性。作为一款原创游戏，系统完成度已相当高，更被称之为"黑暗版的《塞尔达》"。

噬神者

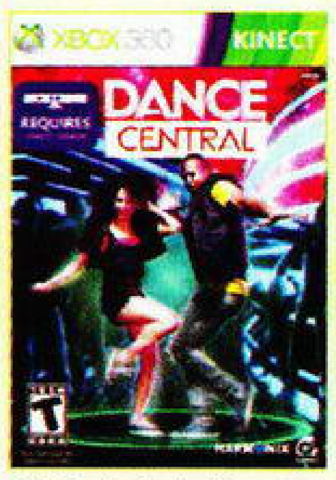
NBGI | 动作



和同类游戏相比，本作中怪物的行动都十分迅速，紧张刺激的多BOSS同场大型任务充满了挑战性，绝对会为你带来全新的高速狩猎体验。

舞蹈中心

MTV Games | 音乐

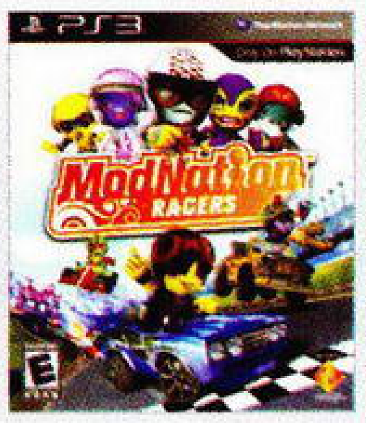


Kinect全部首发游戏中当之无愧的No.1，跟随时下最流行的欧美金曲扭动身体，从最基础的舞步开始成长为街舞达人，每个玩家都能在本作中找到属于自己的舞台。

小小大赛车

SCE | 竞速

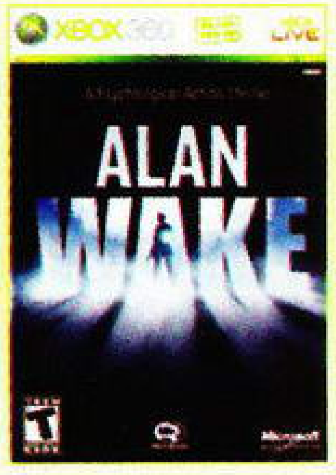
本作拥有细致的创作系统，赛道的建筑精细到路边一棵树的角度。制作与分享带来的乐趣远超比赛本身，秀爱车与人偶形象才是玩家进行比赛的真正目的。



心灵杀手

Microsoft | 动作冒险

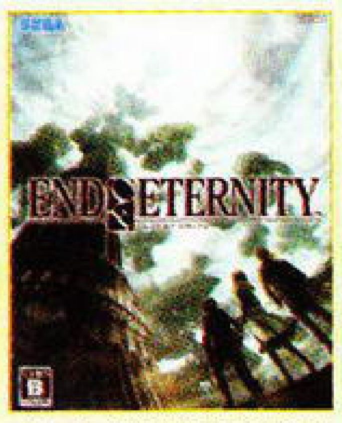
游戏十分巧妙地利用时下流行的美剧形式来讲述剧情，通过人类对未知的恐惧来营造游戏气氛，悬疑重重地剧情配合精美的画面，让玩家很容易沉迷其中。



永恒的尽头

SEGA | 角色扮演

新奇的构想、极富挑战的战斗，这些从未有过的体验只有在3A的游戏中才能找到。本作创新且前卫的枪战系统称得上开辟了角色扮演类游戏的一个新玩法。



幽灵诡计

Capcom | 解谜

作为"《逆转》系列"之父巧舟精心打造的原创新作，《幽灵诡计》秉承巧舟一贯的创新作风，以环环相扣的机关挑战玩家的大脑，带给玩家极上的解谜快感。



征服

SEGA | 动作射击

敌人的种类多样、特点鲜明，BOSS战的设定气势宏大，快节奏的战斗一场接着一场，充满创意的细节遍布游戏的每个角落，各种音效对场面的配合堪称绝妙。

